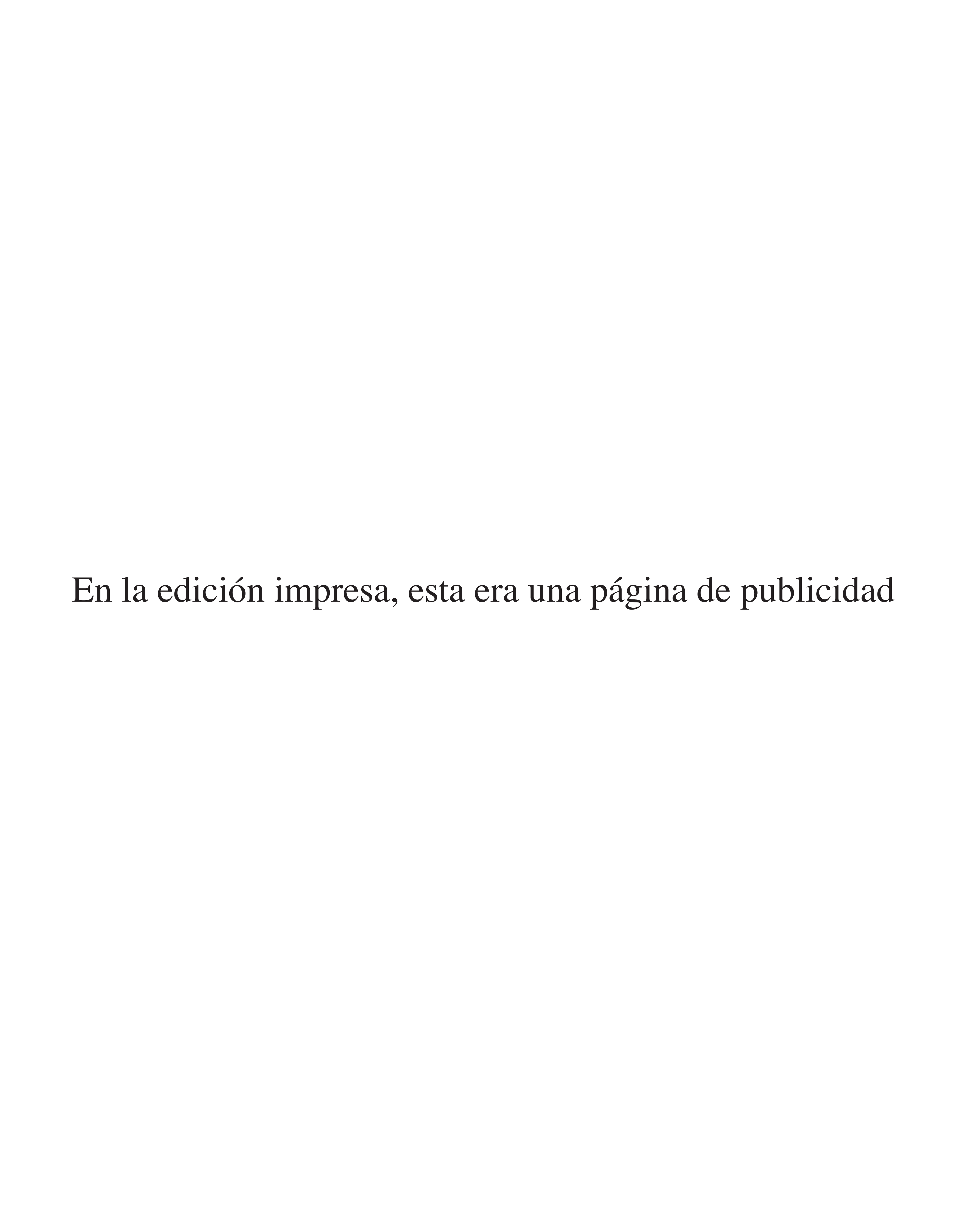
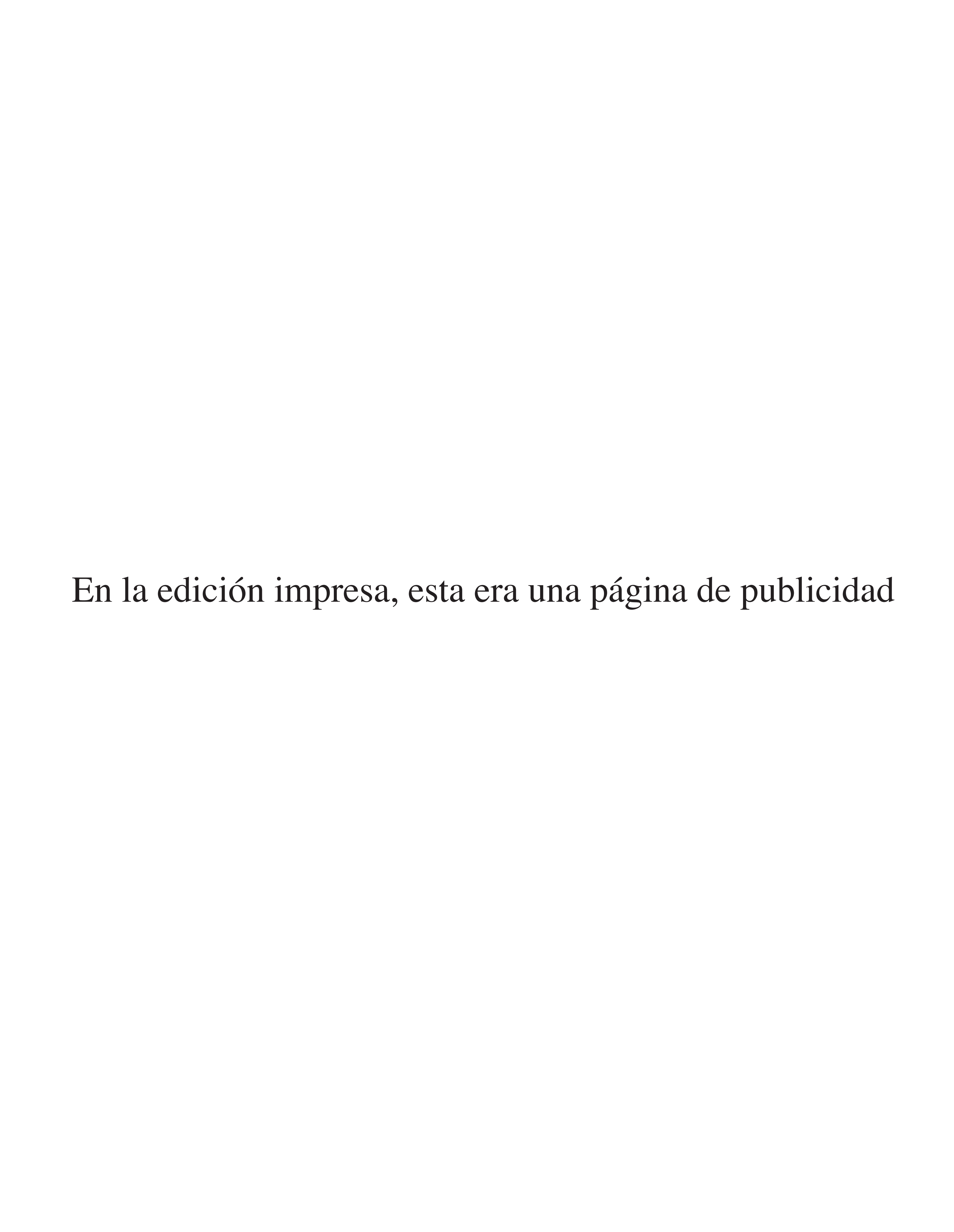
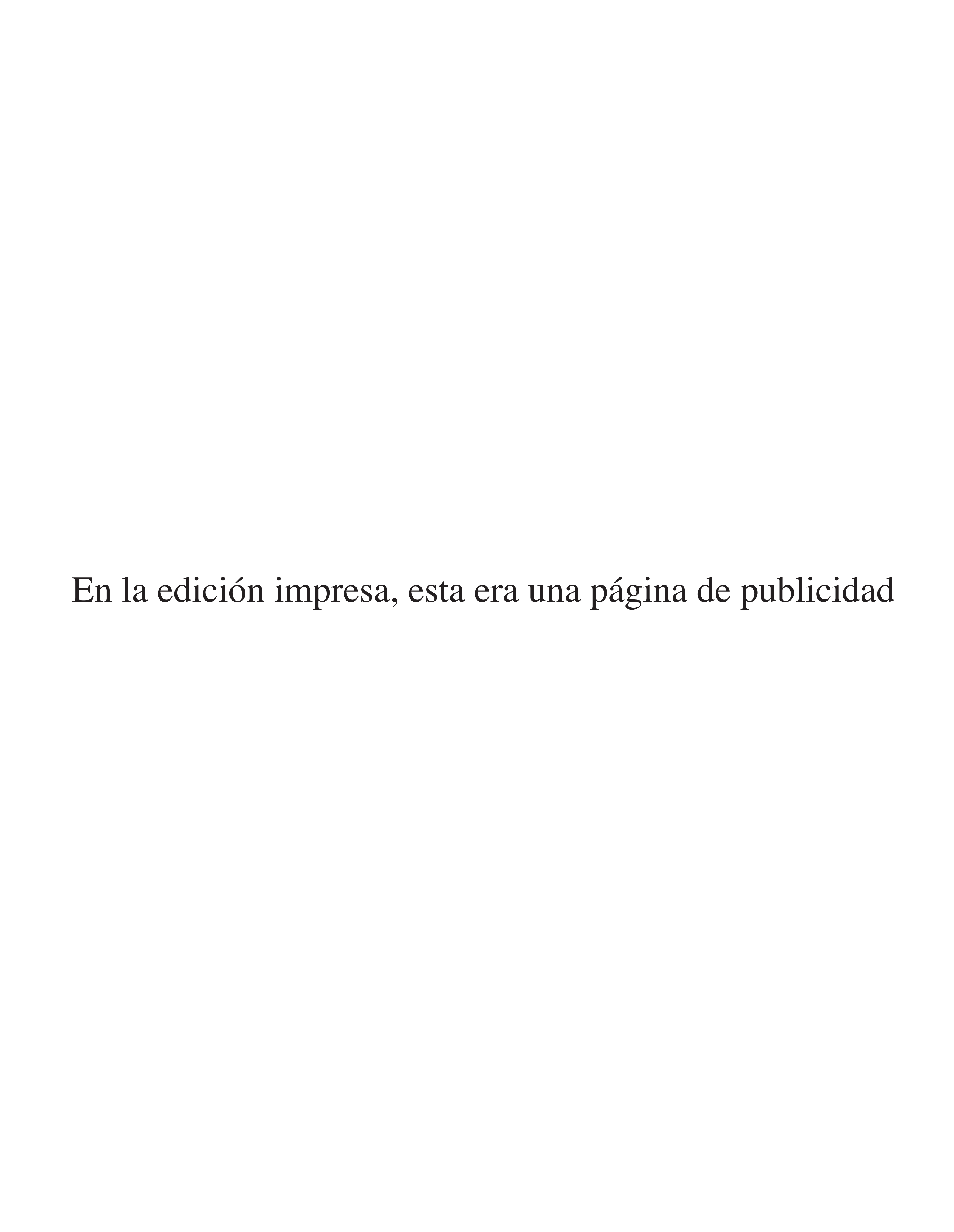


TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
SÓLO PARA ADICTOS AL PC
PORTUGAL 3,95€
3'95€
¡¡EXCLUSIVA!! YA LO HEMOS JUGADO
GRAND THEFT AUTO
Vice city
¡¡Llega el rey de la mafia!!
TOP SECRET ¡¡PRIMERAS IMÁGENES!!
COMMANDOS 3
Pyro prepara el gran desembarco
¡¡GRAN EXCLUSIVA!! ¡VISITAMOS ION STORM!
DEUS EX 2
¿Quieres descubrir el futuro?
ASÍ ES LA NUEVA AVENTURA
TOMB RAIDER
El lado más oscuro de Lara Croft
ESTE MES 10 DEMOS
2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc
¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!
Llega al final de IGI 2 Y UNREAL II
8 424094 820313 00099
HOBBY PRESS
AÑO XIX
Número 99


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

¿Soy violento?

La que se va liar! Con la fama que tienen los juegos de ordenador (y los videojuegos, en general), y por tanto la que criamos gente como tú y yo, que nos gusta esto, y no se nos ocurre otra cosa que darle la portada de este mes en Micromanía a una novedad como «Grand Theft Auto: Vice City», título vilipendiado y tildado de adalid de la violencia, allá por donde pisa. Bueno, ha ocurrido con su versión PS2. Y no es por tanto difícil imaginar que va a pasar tres cuartos de lo mismo con la inminente versión para PC. ¿Te convierte –nos convierte— eso en un futuro carnicero de Bakersfield? Pues vaya, que no soy psicólogo, ni lo pretendo, pero me da por pensar que no.

Llevo involucrado con los juegos de ordenador (y consola, y recreativas...) más de veinte años. Eso, aparte de indicar que me hago mayor –y que ya peino alguna que otra cana–, también me dice que, desde la experiencia personal, si no recuerdo mal jamás me han asaltado deseos de tirarme a la yugular de nadie con los ojos inyectados en sangre tras una partida a cualquiera de los juegos que han pasado por mis manos. ¿Soy violento? Me gustaría pensar que no. Y, si lo soy, creo que que los juegos no tendrían demasiado que ver.

¿Hay juegos violentos? Sin duda. ¿Juegos no aptos para todos los públicos y sensibilidades? No se puede negar. Como películas, libros, programas de televisión, secuencias del telediario y actitudes de la vida diaria que, desgraciadamente, son reales, a diferencia de los universos virtuales. Pero aquí, una mente clara, una educación adecuada y el respeto y tolerancia son fundamentales. ¿Son, acaso, en Pyro, belicistas por diseñar «Commandos 3»? ¿Son, en Ion Storm, una panda de subversivos por crear «Deus Ex 2»? ¿Son, en Westwood –perdón, EA PAcific–, una panda de imperialistas por programar «Generals»? Sinceramente, lo pongo en duda. Pero esto ya empieza a sonar a demagogia y filosofía barata y nada más lejos de mi intención. Tan sólo comentarte que esto es una diversión. Ocio. Algo en lo que no todo vale ni es justificable, pero que se ha de valorar en su justa medida. Hay cosas mucho más terribles en el mundo real. Como las guerras. Y ahí, si se comete un error, no se puede dar marcha atrás. ¿Qué piensas? ¿He perdido la perspectiva y toda oportunidad de redención? No me tomes en serio. Sólo hablamos de juegos. ¿O no?

> *Esto es diversión. Ocio, donde hay que valorar las cosas en su justa medida* ”

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Directora de Marketing
Desirée Muñoz

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

7/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

Sumario

CONTENIDOS

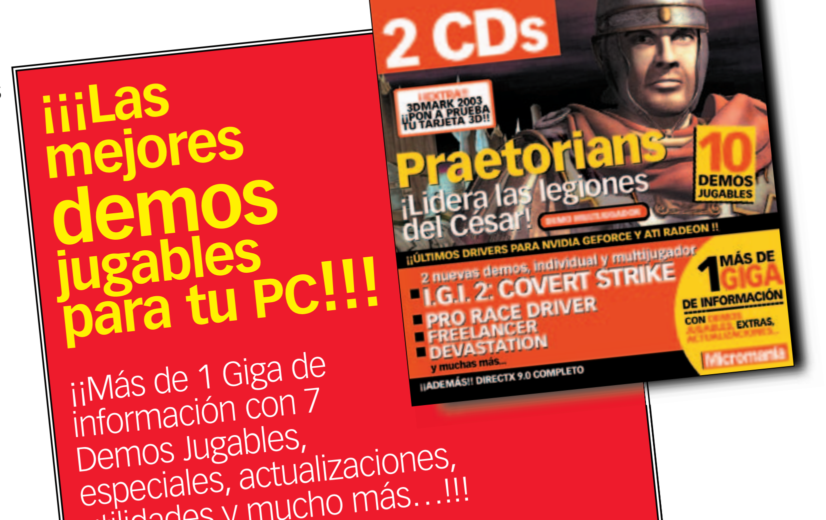
ESTE MES...



GTA: VICE CITY. Rockstar sacude nuestros PCs con un nuevo juego de la serie «Grand Theft Auto».



COMMANDOS 3. Desembarca en Normandía, y descubre el nuevo juego de Pyro.



¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 7 Demos Jugables, especiales, actualizaciones, utilidades y mucho más…!!!

36

■ TOMB RAIDER. Lara ya está aquí y sigue en plena forma, como demuestra en este nuevo y revolucionario juego, cuyo lanzamiento es ya inminente.



52

■ DEUS EX 2. Un reportaje dedicado a analizar el desarrollo del espectacular juego de Ion Storm.

62

■ C&C GENERALS. Analizamos en profundidad este fantástico juego de estrategia táctica.

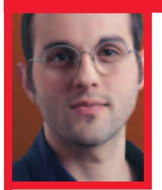
104

■ UNREAL II. Aquí tenéis todas las claves y pistas útiles para culminar con éxito uno de los arcades más espectaculares de los últimos tiempos.

Índice por juegos

Sección/Pág

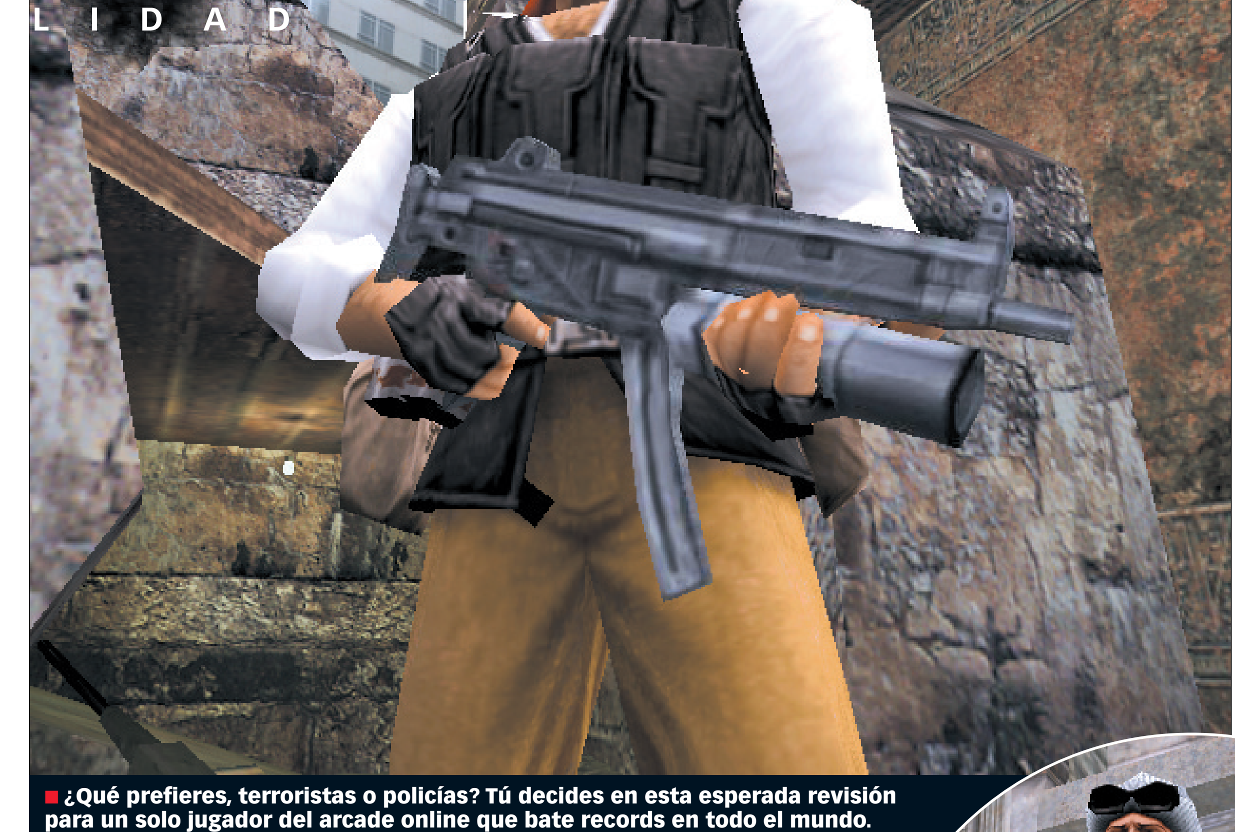
Desde la redacción



Nacho Cuezva

¿Será tan bueno?

Cualquier aficionado a los juegos de acción online que se precie de serlo, ha probado alguna vez «Counter-Strike», el fantástico juego programado por Valve. Su único defecto, si es que puede considerarse algo malo, es no incorporar un modo individual, lo que excluyó a muchos usuarios que no disponían de conexión a Internet. Por fin vamos a poder disfrutarlo a solas en nuestra casa, con un taza de café calentito, y sólo queda preguntarse: ¿Será tan bueno como el juego original, o nos encontraremos otro arcade subjetivo más? Se admiten apuestas.



¿Qué prefieres, terroristas o policías? Tú decides en esta esperada revisión para un solo jugador del arcade online que bate records en todo el mundo.

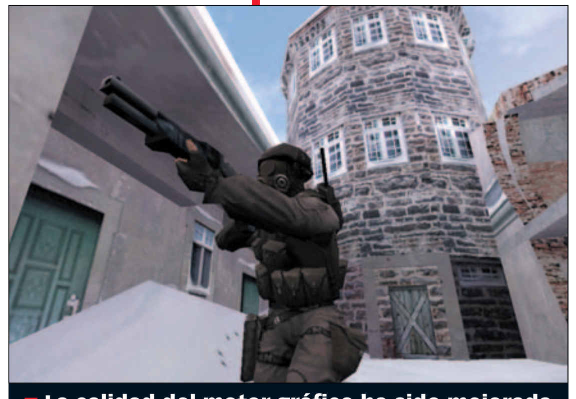
Llega el modo individual de «Counter-Strike»

¡Caza al terrorista!

Vivendi ha mostrado la primera versión jugable de uno de los arcades más esperados del momento. Señoras y señores, ya falta menos para disfrutar de «Condition Zero».

▶NUEVOS JUEGOS ▶RITUAL/VALE ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2003

Los "bots" tendrán una inteligencia artificial muy avanzada, que nada tiene que enviar a las reacciones humanas.



La calidad del motor gráfico ha sido mejorada, gracias a la aplicación de nuevos efectos.

La lucha entre terroristas y cuerpos de élite de la policía vuelve a nuestros PCs, en el primer juego de la serie «Counter-Strike» pensado para un solo jugador. El rey de los arcades online no perderá ni un ápice de su encanto, merced a una IA realmente lograda, que dota a los bots controlados por la computadora de una capacidad de reacción convincente y muy realista. El juego incluye tres modos individuales distintos, gráficos 3D mejorados, efectos atmosféricos, como lluvia y nieve, FX dinámicos y veinticinco misiones inéditas. Ambientadas en parajes naturales, como selvas, glaciares y desiertos, o entornos urbanos, están agrupadas alrededor de seis episodios con una argumento muy definido. Las misiones son muy distintas entre sí –asalto, rescate, eliminación– y nos obligan a aplicar tácticas complejas de lucha en equipo. Todas ellas podrán ser disfrutadas en solitario, o compartidas con nuestros amigos en Internet. El arsenal disponible incluirá nuevas armas, como el escudos antidisturbios a prueba de balas. Además, tras el lanzamiento se podrán a disposición de los aficionados las herramientas de desarrollo necesarias para fabricar mods, tan populares y prestigiosos como el renombrado «Day of Defeat».



■ Espectaculares movimientos en un arcade rápido y divertido.



■ El increíble Hulk sacude los cimientos de nuestros PCs, en una adaptación libre de la película que se estrenará durante el próximo verano.

Arcade basado en el Fútbol-playa

¡Pasa la bola!

▶N. JUEGOS ▶WANADOO ▶ROL ▶PC ▶ MARZO 2003

Wanadoo presenta un arcade inspirado en el fútbol-playa, una espectacular disciplina deportiva inventada en Brasil, que poco a poco se populariza en todo el mundo. «Pro Beach Soccer» es ante todo un juego divertido en el que 32 selecciones se enfrentan entre sí, en las paradisíacas playas de Río, Marsella, Bangkok o Venice Beach, demostrando su destreza manejando un balón. Los estadios están repletos de chicas despampanantes, lásers y aderezados por la música que pincha un DJ, encargado también de comentar las jugadas más espectaculares. Las más de 1.000 animaciones presentes en el juego han sido obtenidas mediante la técnica de captura de movimientos.

Videojuego basado en la película "Hulk"

Te quiero verde

▶N. JUEGOS ▶RADICAL, UNIVERSAL ▶PC,XBOX,PS2,GC ▶ACCIÓN ▶VERANO 2003

Con motivo de la película inspirada en el personaje "The Hulk" (o sea, la Masa), Universal aprovecha tan jugosa licencia para ofrecernos un juego de acción protagonizado por el héroe verdoso. Se trata de un divertido arcade repleto de mamporros y destrucción a mansalva, que incluirá 30 niveles inspirados en la cinta, repletos de elementos interactivos, que podremos destruir o usar de alguna manera. La jugabilidad estará repartida entre las fases protagonizadas por el irracional Hulk, en las que primará el combate, y otras protagonizadas por su alter ego, el científico Bruce Banner, en las que predomina el sigilo y la discreción. Hasta 25 combos distintos convertirán a Hulk en un peligroso enemigo, capaz de arrojar tanques y detrozar paredes.

Bilbo Bolsón protagoniza «El Hobbit»

Pequeño pero Matón



■ Este es aspecto del pequeño Bilbo en el nuevo juego de Vivendi.

▶NUEVOS JUEGOS ▶SIERRA ▶PC ▶ACCIÓN ▶2003

Vivendi sigue exprimiendo las licencias que posee sobre la obra literaria de Tolkien. En esta ocasión nos presenta «El hobbit» una aventura de acción en 3D, con gráficos que recuerdan a los dibujos animados, repleta de acertijos y plataformas dirigida a los jugadores más jóvenes. El protagonista absoluto es Bilbo Bolsón, el pequeño e insignificante hobbit que encontró el anillo œnico y se lo arrebató al malvado Gollum.

Vuelve la estrategia bélica con «Ground Control II»

Controla la Tierra

▶NUEVOS JUEGOS ▶MASSIVE, NDA ▶PC ▶ROL ▶FINALES 2003

Estos días se anuncia el lanzamiento de la segunda parte uno de los juegos de estrategia en tiempo real más celebrados de los últimos tiempos. Esta segunda parte incorpora un nuevo motor gráfico más poderoso, que permite un enorme nivel de detalle, así como herramientas para que los aficionados fabriquen sus propios Mods. Además, podremos unirnos vía online a cualquier partida ya empezada, gracias a una utilidad implementada en esta segunda parte.



■ Conduce tanques, despliega tropas y conquista en este juego táctico en 3D.

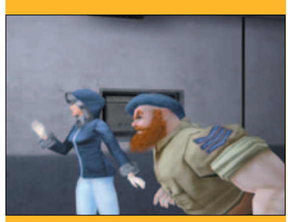
Última hora

ACTIVISION ha firmado un acuerdo con Peter Molyneux para distribuir el próximo trabajo de Lionhead Studios, titulado «The Movies». El lanzamiento de este juego, que nos permite dirigir un estudio cinematográfico, está previsto para 2004.

ACTORES consolidados como Fele Martínez, Alex Angulo y Alaska, que hace algunos años hizo sus primeros pinitos montando su propia compañía de videojuegos, han participado en el doblaje del videojuego «Vexx», un arcade de plataformas desarrollado exclusivamente para la consola Playstation 2 de Sony.

SCI ha alcanzado un acuerdo con Artisan Entertainment, para realizar un videojuego inspirado en «Reservoir Dogs», la primera película de Quentin Tarantino. El juego estará protagonizado por los seis maleantes trajeados que protagonizaron la cinta.

SIERRA ha colgado en su página web un parche para «No One Lives Forever 2», el último juego protagonizado



por la superespía Cate Archer. Éste añade dos nuevos modos multijugador (team deathmatch y doomsday) , mejora el código original, y soluciona todos los "bugs".

DAVE MIRRA se querella contra Acclaim, acusando a esta compañía de usar sin permiso su nombre para promocionar «BMX XXX», un juego subido de tono.

Breves

FOX Interactive ha alcanzado un acuerdo con Vivendi Interactive Publishing para que distribuir los nuevos títulos del catálogo Fox, inspirados en «Los Simpsons» o «Buffy la cazavampiros».

DISCIPLES II tendrá dos nuevas expansiones para el próximo verano. «Guardians of the Light» y estará protagonizada por las legales, mientras que «Servants of the Dark» estará dedicada a los caóticos.

FUNCOM ha anunciado que está preparando la segunda parte de su aventura gráfica «The Longest Journey». La compañía prepara además un nuevo mundo persistente, aún secreto.

NINTENDO ha firmado un acuerdo con ATI para que esta compañía desarrolle tecnologías específicas para sus consolas. Aunque no han revelado más datos del proyecto.

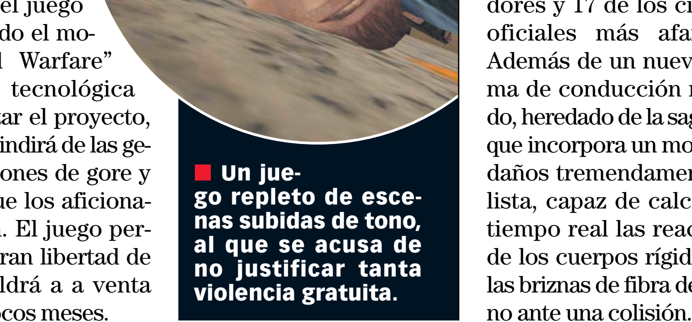
Sádico como pocos, «Postal 2» es un juego pensado para no dejar indiferente a quien lo juega. No apto para espíritus sensibles.

El cartero siempre llama dos veces a tu PC

¿Violencia gratuita? Casi que sí

▶NUEVOS JUEGOS ▶WHIPTAIL ▶PC ▶ACCION ▶OTOÑO 2003

Vuelve «Postal», el juego de acción protagonizado por un cartero armado hasta los dientes. En su momento, este programa fue tachado de violento y gratuito por sus elevadas dosis de gore y salvajismo (que nada tenían que envidiar a «Carmaggedon»), a pesar de vender más de 200.000 copias en todo el mundo. Varios años más tarde, la compañía Whiptail decide recuperar tan jugosa licencia con «Postal 2», un espectacular juego de acción en primera persona, en el que encarnamos a un cartero empeñado en repartir la correspondencia pese a quien pese. Los creadores del juego han licenciado el motor "Unreal Warfare" como base tecnológica para sustentar el proyecto, que no prescindirá de las generosas raciones de gore y casquería que los aficionados esperan. El juego permitirá una gran libertad de acción y saldrá a a venta dentro de pocos meses.



Un juego repleto de escenas subidas de tono, al que se acusa de no justificar tanta violencia gratuita.

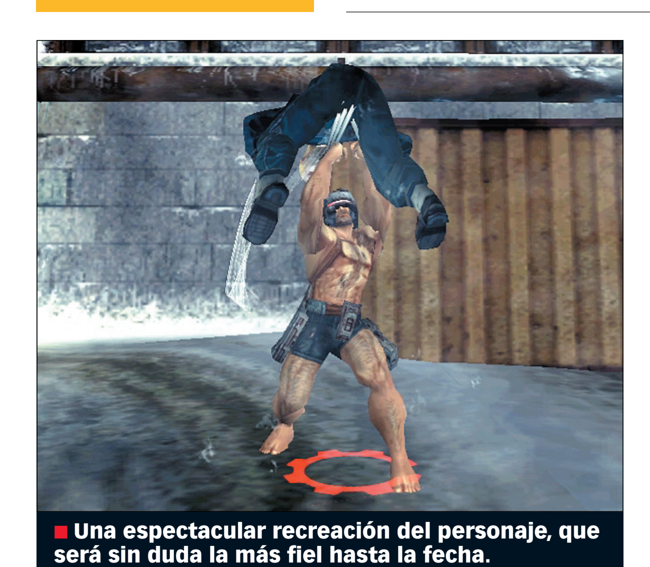
EA recopila cuatro años de carreras

Todo por la F-1

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA ▶PC ▶VELOCIDAD ▶MAYO 2003

Un nuevo simulador con información de las últimas temporadas.

Si eres un enamorado de la Fórmula Uno prepárate, porque E.A. está a punto de lanzar «F1 Challenge '99-'02». Se trata de un juego de velocidad que recopila toda la información referente a las cuatro últimas temporadas de esta competición, incluyendo catorce equipos, 44 vehículos distintos, 34 corredores y 17 de los circuitos oficiales más afamados. Además de un nuevo sistema de conducción renovado, heredado de la saga "F1", que incorpora un modelo de daños tremendamente realista, capaz de calcular en tiempo real las reacciones de los cuerpos rígidos o de las briznas de fibra de carbono ante una colisión.



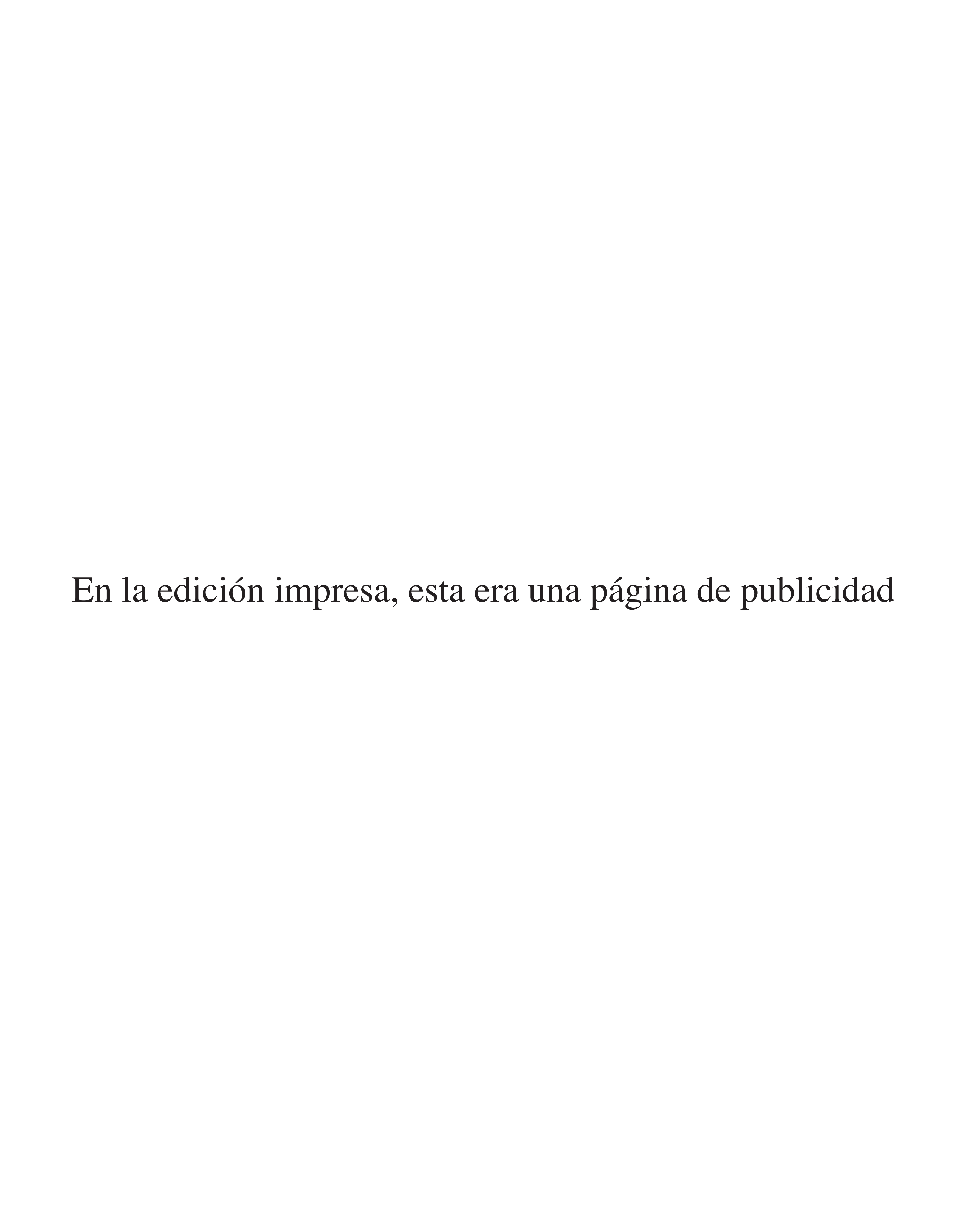
Una espectacular recreación del personaje, que será sin duda la más fiel hasta la fecha.

Tras los pasos de Spiderman, ahora llega Lobezno

¡Enseña las garras!

▶N. JUEGOS ▶ACTIVISION,LIVESAY ▶PC ▶XBOX,PS2,GC,GBA ▶ACCIÓN▶ABRIL 2003

Con motivo de la segunda película inspirada en los X-men, y tras el éxito obtenido con el videojuego inspirado en Spider-man, Activision se atreve ahora con el mutante de las garras de adamantium. «Wolverine´s Revenge» será un espectacular juego de acción protagonizado por Lobezno, en el que tendremos que buscar un antídoto para el veneno que nos han inoculado los mismos desalmados que nos convirtieron en el "arma X". El juego estará plagado de cameos con personajes de la serie, como Bestia, Coloso o Xavier, con el que mantendremos comunicación telepática. Además, nos enfrentaremos a enemigos de la talla de Magneto, Dientes de Sable, Wendigo u Omega Red. Dispondremos de un buen número de combos y habilidades especiales que harán justicia a tan carismático personaje. El guión, completamente original, está escrito por Larry Hama y en la versión inglesa encontraremos voces de actores como Patrick Stewart o Mark Hamill. «Wolverine´s Revenge» saldrá a la venta durante las próximas semanas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Reparece el maestro Mechner

Vuelve el Príncipe

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC ▶ACCIÓN
▶FINALES 2003



■ Escenarios dignos de "Las Mil y Una Noches" en una nueva entrega de «Prince of Persia».

La noticia saltaba a principios de marzo. Jordan Mechner, el creador de la saga "Prince of Persia" prepara una tercera entrega, que verá la luz a final de año. Su título es «Sands of Time» y está siendo diseñado por el estudio canadiense de Ubi Soft, responsable de un juegazo como «Splinter Cell». El argumento nos convierte en un príncipe destronado, que debe vengar la muerte de su padre a manos de un traicionero visir, confiando en un misterioso aliado, y recuperando las "arenas del tiempo" para restaurar la paz en su tierra. Poco más se sabe de tan prometedor proyecto, que no veremos hasta final del presente año.

Segunda parte de «Homeworld»

Destruye la flota

▶N. JUEGOS ▶RELIC ▶PC ▶ESTRATEGIA
▶FINALES 2003

Cuatro años después de que Relic Entertainment inaugurara el género de la estrategia espacial en 3D con «Homeworld», esta compañía anuncia el lanzamiento inminente de la segunda parte del juego. La historia continúa allí donde terminó la primera entrega, con una guerra profética desatada entre los Higarians y otras naciones rivales. El motor gráfico ha sido completamente remozado para adaptarse a los nuevos tiempos y permitirá un detalle asombroso en cada una de las naves. Todas las flotas han sido rediseñadas, incorporando nuevas naves con capacidades únicas y nunca vistas, que permiten distintos estilos de juego. «Homeworld 2» incorpora además un innovador sistema de flotas persistentes, que nos brinda la posibilidad de evolucionar nuestra flota conforme avanzamos misiones.

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores pero... ¿Cuándo vamos a disfrutar de ellos? Se acerca la hora de Lara, quien parece dispuesta a abandonar nuestra lista de una vez por todas. «GTA: Vice City» y «Tron 2.0» son las entradas más fuertes del mes, mientras que »Doom 3» retrocede varios puestos, cuando aún está por confirmar su fecha de salida.

PARRILLA DE SALIDA

Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Lara protagoniza un nuevo juego de acción cuyo lanzamiento mundial es ya casi inminente.

Colin McRae Rally 3
▶MAYO 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Las primeras imágenes de la versión PC de «Colin McRae Rally 3» son francamente espectaculares, y prometen muchas y grandes cosas para los amantes de la velocidad.

GTA: Vice City
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR, VIRGIN
Conviértete en el rey del hampa en esta nueva versión del juego que ha encumbrado a Rockstar como uno de los estudios más importantes del panorama internacional.

Enter The Matrix
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶SHINY, INFOGRAMES
Dave Perry y los hermanos Wachowsky nos ofrecen un juego espectacular que desafía los límites de tu imaginación.



CALENTANDO MOTORES

Tron 2.0
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH, DISNEY INTERACTIVE, PLANETA
Un juego con tecnología espectacular inspirado en la película de culto, en el que nos convertiremos en programas y lucharemos en las olimpiadas del videojuego.

Deus Ex 2
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, PROEIN
Una lujosa continuación del juego de rol en 3D, que nos sumerge en un universo futurista y cyberpunk.

Far Cry
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
Un juego de acción diferente, que se consagró como uno de los arcades más prometedores del pasado E3.

Commandos 3
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La fecha de lanzamiento se concreta para septiembre de este año. Tras la presentación oficial en Normadía, el desembarco está preparado.

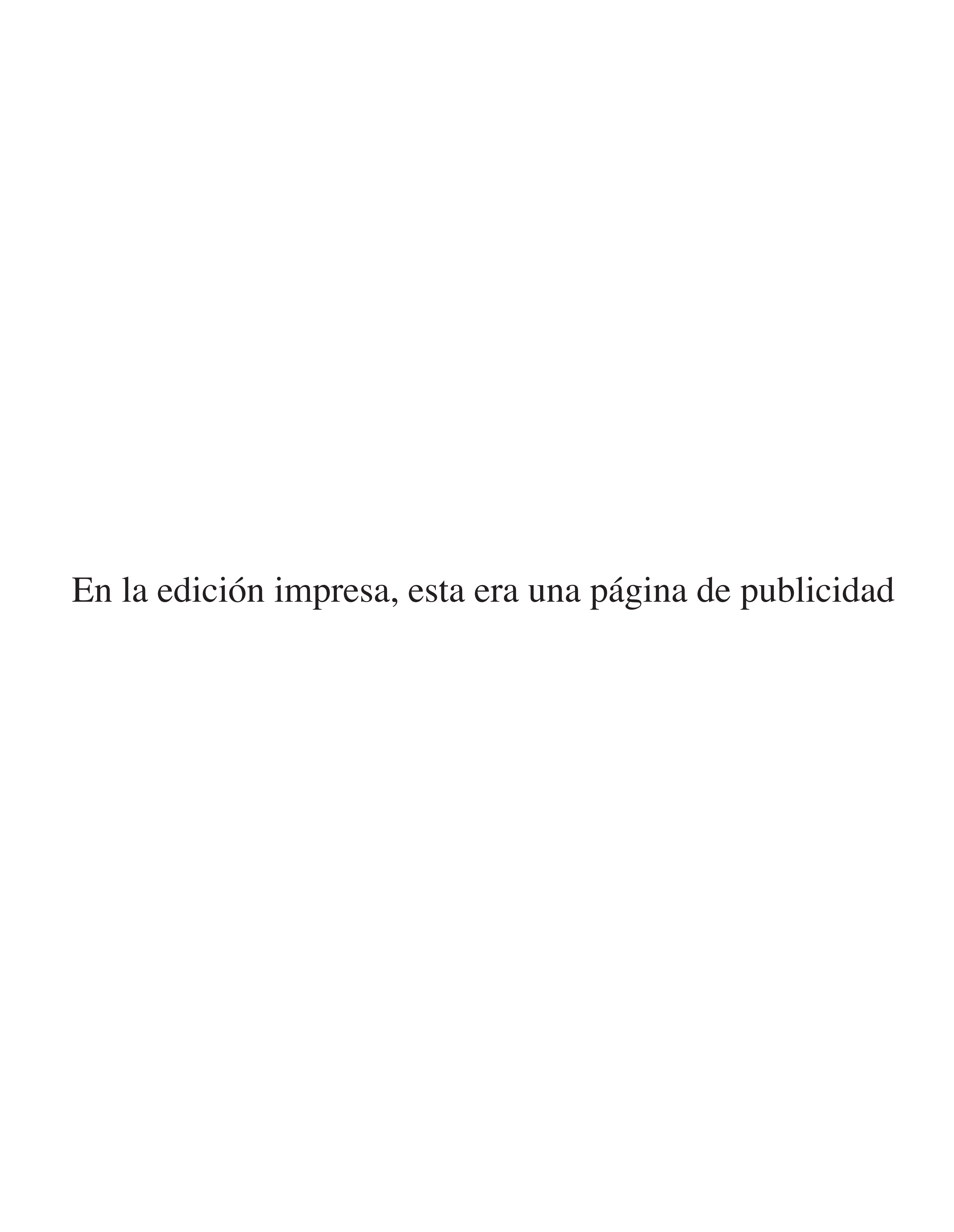
EN BOXES



Halo: Combat Evolved
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Las luchas entre ejércitos de soldados acorazados, ambientadas en un entorno hostil y futurista, llegarán a nuestros PCs dentro de varios meses, en una conversión directa de un de los juegos más impactantes de cuantos vimos en Xbox.

Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
El maestro Peter Molyneux vuelve a demostrar su arte en una continuación del juego que nos permite encarnar a un dios malévolo o benigno.

Doom III
▶SEGUNDO SEMESTRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Todavía no hay fechas exactas ni noticias concretas referentes al estreno de este juego revolucionario, el más esperado del momento.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1
2
3

Acción Infernal

Doom III

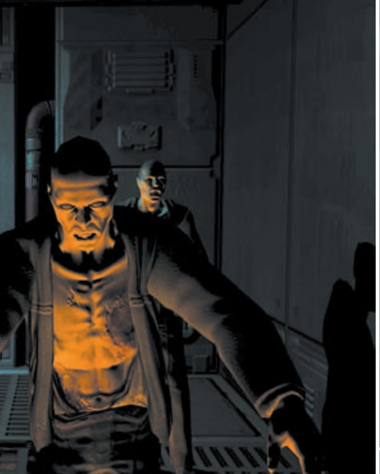
▶Id SOFTWARE
▶PC
▶ACCIÓN
▶2º SEMESTRE 2003

1 La realista iluminación del entorno y personajes en «Doom III» es una nota distintiva sobre cualquier otro juego aparecido hasta la fecha.
Este apartado, según las intenciones de id, deberá incidir especialmente en la jugabilidad, no limitándose a ser tan sólo un sobresaliente dato técnico.
Además, todas las secuencias cinemáticas del juego se basarán en el motor gráfico usado en la acción en tiempo real, y se dará una continuidad a la estructura narrativa como no había ocurrido en ningún título de la serie. La nueva y espectacular imagen cedida por el estudio, es la mejor prueba de la calidad global que se alcanzará en el juego, en el apartado gráfico.

2 La simulación física es otro apartado especialmente relevante en el contexto de «Doom III».
El impacto de cualquier arma sobre un enemigo se ajusta al píxel, y las animaciones, caídas de objetos, deformaciones y (¡glub!) salvajes mutilaciones son enormemente realistas.
Las dos imágenes propuestas para ilustrar este apartado resultan bastante elocuentes. En la conocida escena del demonio "Pinky" cebándose en el zombie obeso, éste se ve afectado en sus movimientos por el peso repartido de manera no uniforme por todo su cuerpo. Además, las mutilaciones a que le somete el demonio afectan sólo a ciertas partes del modelo. La nueva imagen del juego deja bien a las claras las salvajadas que se podrán ver (y hacer) con los enemigos.

3 Si el zombie de la imagen (bueno, de cualquiera de las imágenes) no aparece ante ti surgiendo de entre las sombras, quizá sea porque lo está haciendo a tus espaldas. Para que no te pille tan de sorpresa (aunque el susto te lo llevarás igual) si no lo ves podrás escuchar por dónde te llegará gracias al sonido en Dolby Digital 5.1 interactivo de que hará gala el juego.
Desde el comienzo del desarrollo, id ha querido que éste fuera un apartado especialmente cuidado. «Doom III» es un título pensado, principalmente, para asustar y poner los nervios a flor de piel al jugador. El sonido, por tanto, juego un papel primordial en el contexto global del diseño de la acción.

4 Las armas se confirman como el siguiente pilar del diseño en «Doom III». La nueva imagen que el estudio nos ha cedido pone de plena actualidad uno de los conocidos, clásicos y queridos artefactos de aniquilación que hicieron historia, ya, con el primer juego de la saga: las sierras mecánicas. Vuelven, sí, pero el problema es que no estarán únicamente en manos del jugador, sino que ahora algunos enemigos también las usarán contra nosotros. Imaginad combinar todo lo visto anteriormente (mutilación, sonido, efectos de humo) en una escena de combate contra el zombie que véis, y empezad a temblar con lo que nos espera...




4

Estrategia a lo grande

Empires: Dawn of the Modern World

- ▶STAINLESS STEEL STUDIOS
- ▶PC
- ▶ESTRATEGIA
- ▶SIN FECHA



1 Desde la Edad Media hasta las guerras del siglo XX, el nuevo trabajo de Stainless Steel basa el diseño de su acción en batallas épicas con un fuerte componente táctico. Varias civilizaciones y cinco épocas históricas diferentes forman la base del juego. Cada civilización es única en sus unidades y acciones de combate, y algunas de aquellas son capaces de usar habilidades especiales, que les dan ventajas contra el enemigo.

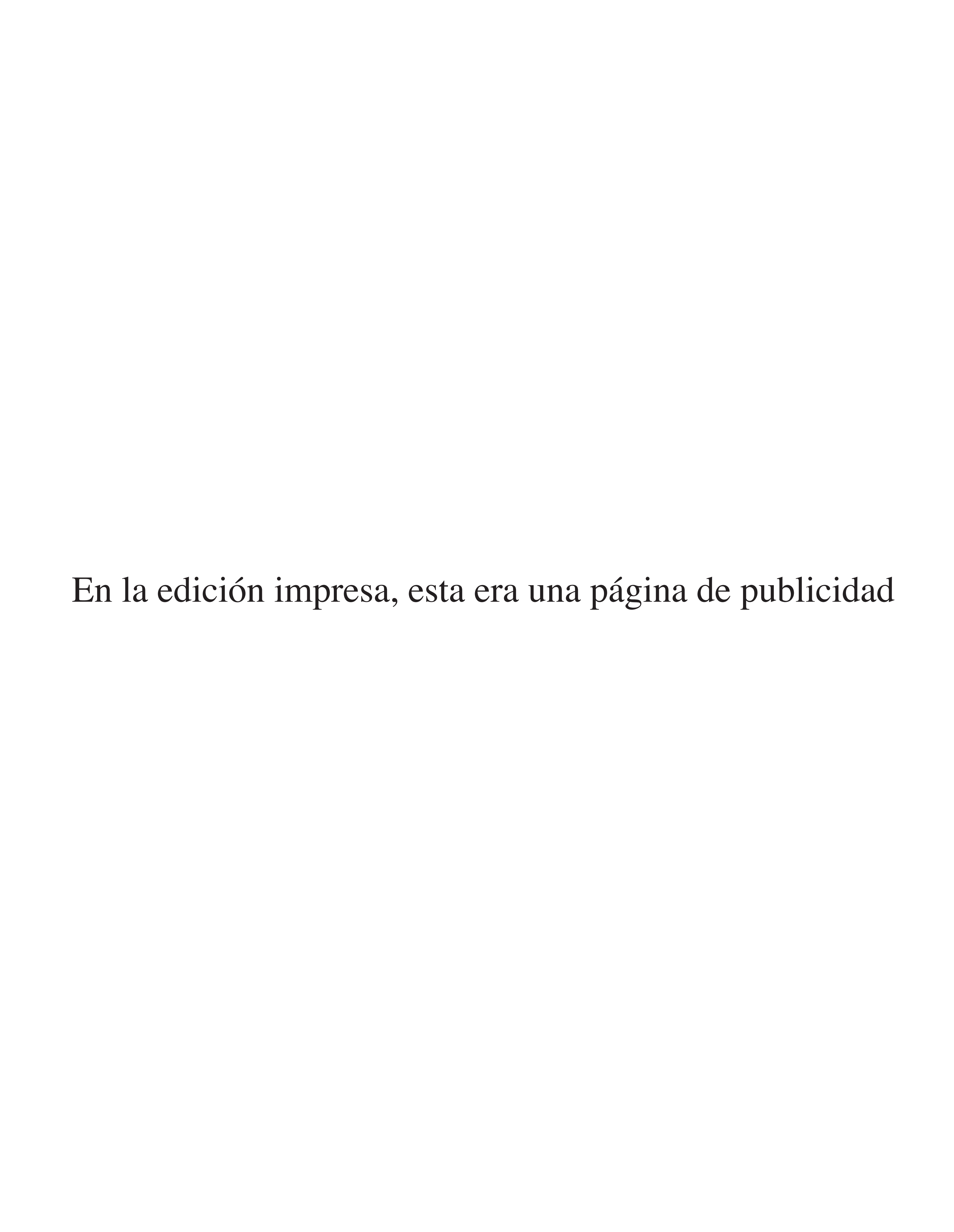
2 La civilización Coreana en la época renacentista es capaz ya de trabajar con la pólvora, por ejemplo. Además, puede usarla de forma inesperada, como atando barriles de esta sustancia a animales de carga (vacas) que lanzadas contra el enemigo, o sus estructuras, acaban en una tremenda explosión.

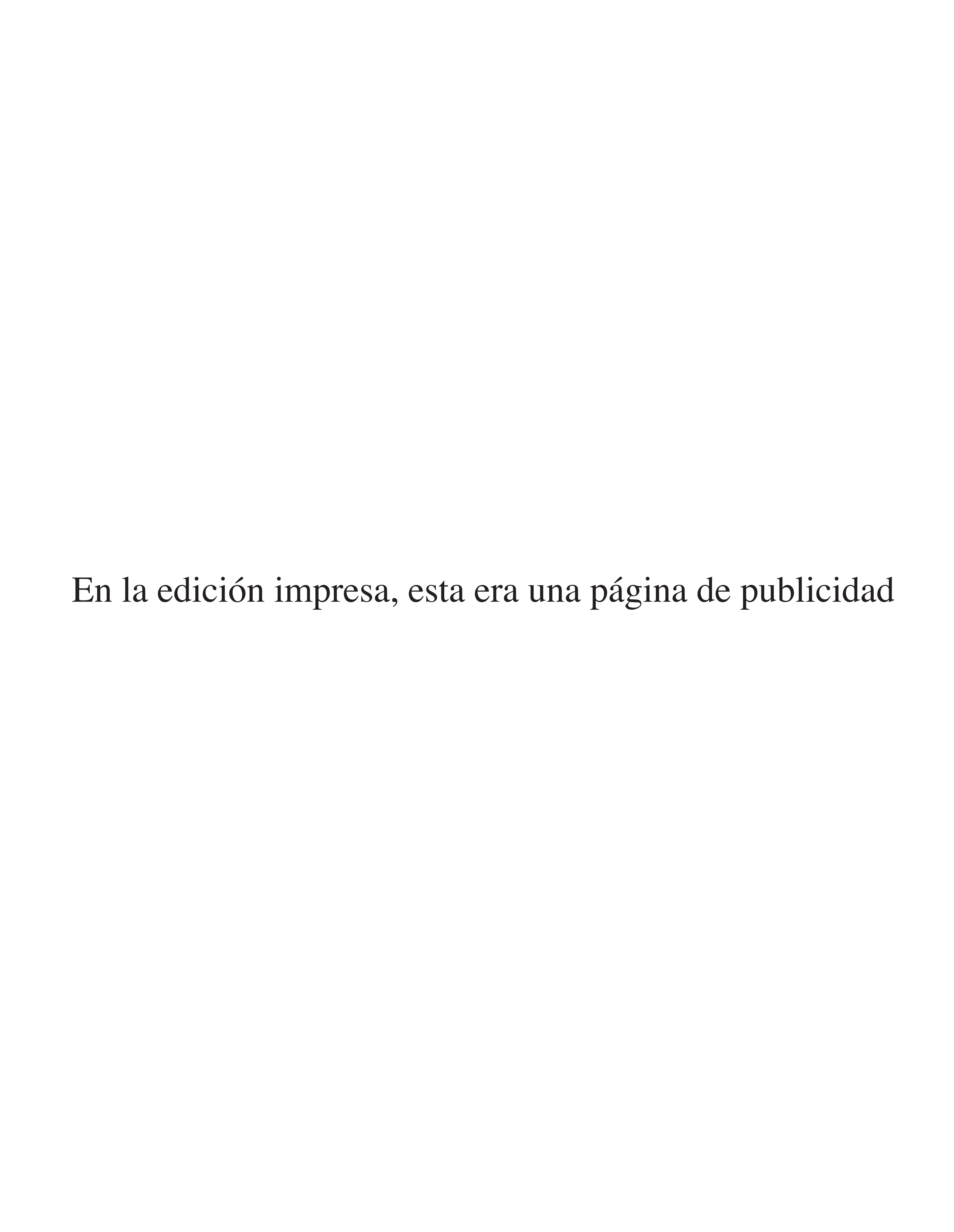
3 Los combates de unidades aéreas y navales, de forma simultánea, se circunscriben a la época moderna. La potencia ofensiva de ambos tipos de unidades es enorme, y con pocos efectivos se pueden lograr resultados muy notables.

1

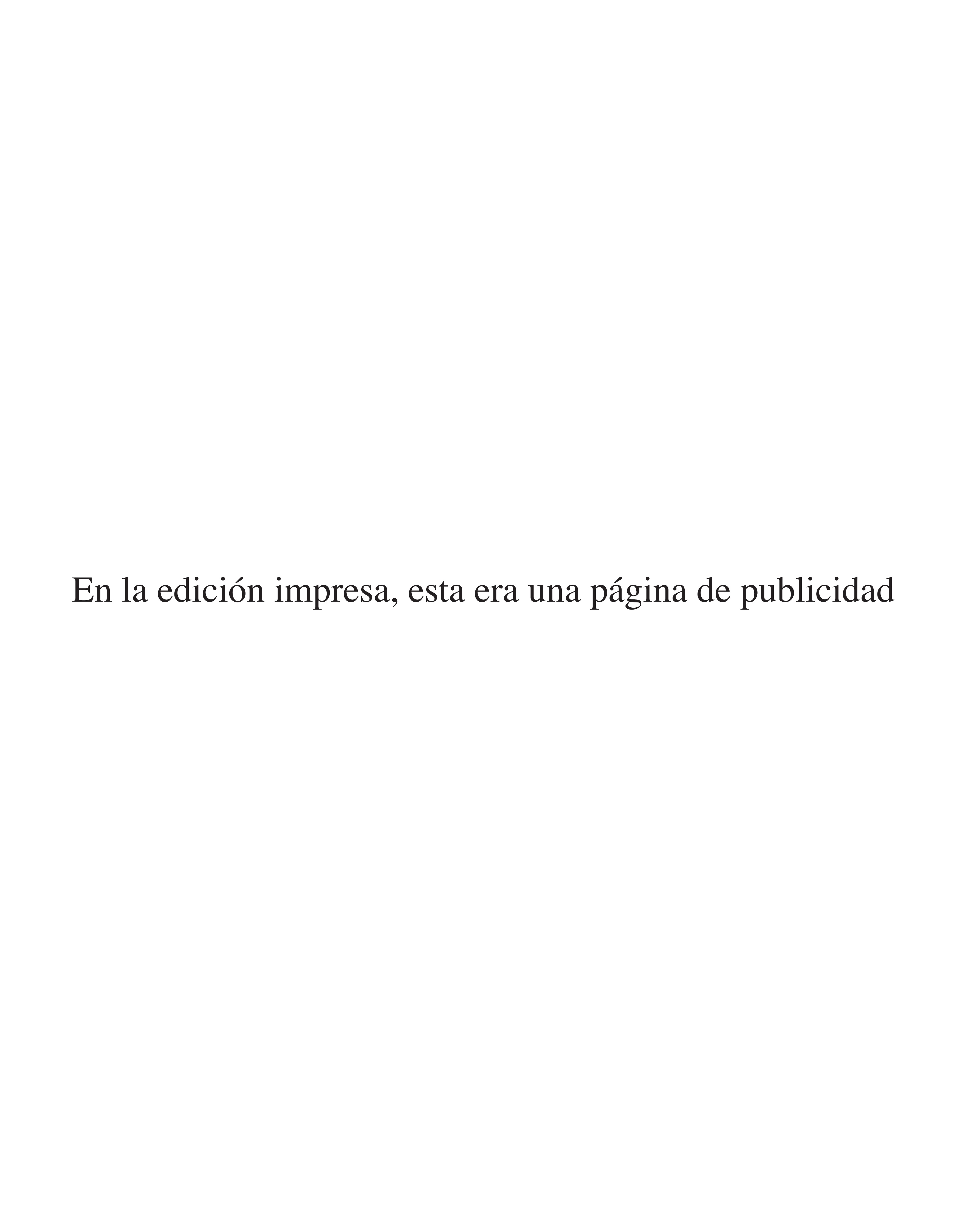
2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

¿Favoritismo?



@ Os escribo porque no estoy de acuerdo con la gran cantidad de reportajes que dedicáis a algunos juegos antes de su lanzamiento (léase «Doom 3»), mientras que de otros juegos, como «Indiana Jones and the Emperor´s Tomb» no sabemos nada de nada.

Seal

Lamentamos que estés disgustado, pero hemos de alegar en nuestro descargo que la presencia o no de un reportaje acerca de un juego determinado no viene marcada sólo por el interés que pueda levantar sino por la posibilidad de examinar el propio juego. En Micromanía sólo hablamos de lo que hemos visto y, desgraciadamente, algunas compañías son excesivamente escrupulosas en cuanto a proporcionar información de sus juegos mientras los desarrollan, situación ante la que tenemos las manos atadas.

Estrategia y Tolkien

@ Quisiera preguntaros por qué no se le ha ocurrido a nadie hacer un juego de estrategia sobre "El Señor de los Anillos", ya que es un género que tiene muchos adeptos y si a eso le sumásemos la fantasía de Tolkien sería algo increíble. Actualmente estoy jugando a «Star Wars: Galactic Battlegrounds» y te engancha precisamente porque está ambientado en el mundo de Darth Vader y cía. Pues multiplicadlo por diez si se hiciese con El Señor de los Anillos.

Emiliano Uribes

Efectivamente es una buena idea, tan buena que ya hace tiempo que se le había ocurrido a alguien :-D En concreto son los chicos de Liquid Entertainment los que llevan ya algún tiempo programando «War of the Ring», un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el universo de El Señor de los Anillos y para el que están empleando una versión mejorada del mismo motor que emplearon en su anterior éxito, el excepcional «Battle Realms». Tiene un pinta estupenda y su aparición está prevista de manera muy provisional para principios de 2004.

Halo y Empire Earth

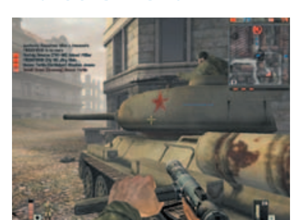


@ Me gustaría que me dijerais cuándo va a salir la versión PC de «Halo» y qué diferencias hay entre la versión original de «Empire Earth» y la nueva edición especial.

Cowawunga man

En cuanto a la versión PC de «Halo», su aparición está prevista para noviembre de este mismo año, aunque ya se sabe que con plazos tan largos no conviene esperar demasiada exactitud. Por lo que respecta a la edición especial de «Empire Earth», incluye el juego original y su expansión, «Empire Earth: The Art of Conquest». Ésta última añade tres nuevas campañas así como la posibilidad de extender la acción del juego hasta la época espacial.

Battlefield 1942



@ Me gustaría que introdujeseis en uno de los CDs que acompañan a la revista la actualización de «Battlefield 1942», ya que el mapa que disteis en la revista nº 97 necesita la versión 1.02.001 y la actualización que dais en el nº 93 es a la versión 1.01.001.

Javier-Hugo

Vuestros deseos no sólo son órdenes para nosotros, sino que incluso los ejecutamos con carácter retroactivo :-D Ahora en serio, la actualización que necesitas la puedes encontrar en el CD que acompaña a la revista 98, aunque, como fiel lector, probablemente ya te habrás dado cuenta.

Infomanía

@ Quería hacer una pequeña crítica acerca de las recomendaciones de la ficha Infomanía en las reviews de los juegos, ya que en un 90% de los casos recomendáis un procesador Pentium. ¿No deberíais con-

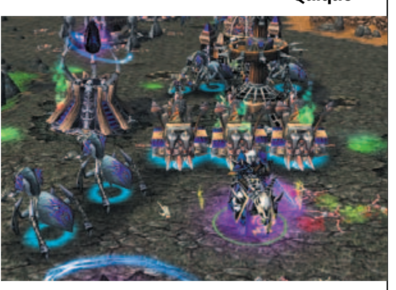


Carta del mes

Juegos y violencia ¡No tienen ni idea!

Me gustaría hacer una reflexión acerca de esas personas que se empeñan en relacionar videojuegos y violencia, y quisiera decirles que probablemente si más gente dirimiera sus diferencias a través de un juego, ya sea en una partida de «Warcraft 3», de «Counter-Strike» o, ¿por qué no?, de ajedrez, el resultado sería que habría menos violencia en las calles. El jugar, señores, es una actividad social y si no que se vayan a un cibercafé a ver si ven a alguien pegándose de puñetazos, algo que, todo hay que decirlo, sí que sucede todos los días a la puerta de los campos de fútbol.

Quique



Nos parece que tu reflexión es muy acertada, en especial ahora que la guerra vuelve a ser la protagonista de todos los telediarios. Puestos a desear, ojalá llegue un día en que los únicos ejércitos del mundo fueran los de «Command & Conquer» o los de «Empire Earth»... entonces no nos importaría que salieran en las noticias.

La queja



Juegos traducidos, la eterna cuestión

@ He comprado recientemente los excelentes juegos «The Elder Scroll III» y «Silent Hunter 2», y como no están traducidos al castellano ni se espera tampoco una conversión más o menos cercana, me gustaría al menos ejercer mi derecho al pataleo porque en mi país se consienta la publicación de software de entretenimiento sin ni siquiera traducirlo. Cabe preguntarse quién permite esto y por qué. ¿Alguien lo sabe?

José C. García

Ahí queda tu queja, una de tantas, y a la que nos sumamos una vez más, en contra de los juegos sin traducir. A tu pregunta, cabría contestar que las compañías distribuidoras "justifican" la situación diciendo que el número unidades por juego que se venden en España es muy pequeño y que no pueden recuperar su inversión. ¿No se han planteado que tal vez venderían más si los juegos pudieran llegar a todo el mundo y no sólo a los que saben inglés?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

tribuir a acabar con el monopolio de Intel? Yo tengo un Athlon y creo que está a la misma altura de un Pentium de características similares.

Santi González

Para elegir la configuración recomendada que aparece en las fichas Infomanía lo que hacemos, como ya se ha mencionado en algunas ocasiones, es probar el juego en diferentes equipos y luego elegir aquél en el que hemos apreciado un mejor funcionamiento. Como coincide que la mayoría de los ordenadores en los que realizamos las pruebas tienen procesador Pentium, ese porcentaje se ha de reflejar necesariamente en la información de las fichas. Pero eso no quiere decir, por supuesto, que apoyemos a un fabricante por encima de otro, ni que pensemos que uno es mejor.

Juegos impracticables



@ Quiero protestar porque me parece increíble que sean los programadores y mundo del software lúdico en general los mejores promotores de nVidia, Ati, etc. Es de necios pretender que la gente gaste dinero en videojuegos cuando para jugarlos se necesita fuertes inversiones en hardware. No espabilan y, lo siento, vosotros amigos tampoco. Véase el caso del juego recomendado «Splinter Cell». Un 95 de nota al tiempo que reconocéis que los requisitos son exagerados (e inauditos, añado). Pienso que esta política sólo hace daño a la del software lúdico, que es la que todos nosotros apoyamos, ¿no?

Oscar Gainzarain

Ya hemos hablado de esto con anterioridad, pero como sabemos que es un tema que nos importa a todos no tenemos inconveniente en volver sobre él. Estamos de acuerdo en que es un despropósito aumentar los requisitos de un juego si ello no tiene un efecto visible, y así lo hemos manifestado siempre que ha sucedido. En el caso concreto de «Splinter Cell», en cambio, la potencia se ha puesto al servicio un motor simplemente espectacular, y eso sí que nos parece justificable, ya que implica una clara evolución dentro del mundo de los videojuegos. El progreso hoy por hoy tiene un precio, ojalá no fuera así.




Formidable que Rockstar haya decidido colocar el «Grand Theft Auto» original en su página web para que podamos descargarlo gratuitamente.

Lamentable los retrasos que nunca cesan. Este mes hemos padecido el aplazamiento del esperado juego de estrategia «Rise of Nation»

Genial Enter The Matrix



@ Quiero felicitaros por vuestro reportaje del mes pasado acerca del juego «Enter the Matrix». No sólo es muy completo sino que encima habéis tenido el detallazo de añadir un extra de la película. Estupendo. Y tanto el juego como la película me parecen geniales.

Jaime

Muchas gracias por tu carta y por tus felicitaciones. Nosotros, como tú, también pensamos que tanto el juego como la película van a ser dos verdaderos bombazos y, la verdad, ya estamos impacientes esperando su aparición. ¡Ya falta poco!

Ni de broma

@ Quiero contestar a la carta del mes pasado que decía que aparecen demasiados juegos a la venta. No sólo no estoy de acuerdo sino que, como aficionado casi exclusivo a los juegos deportivos, considero que deberían aparecer bastantes más títulos de los que salen.

Ignacio Burgos

En pocas palabras

SÍ nos gusta

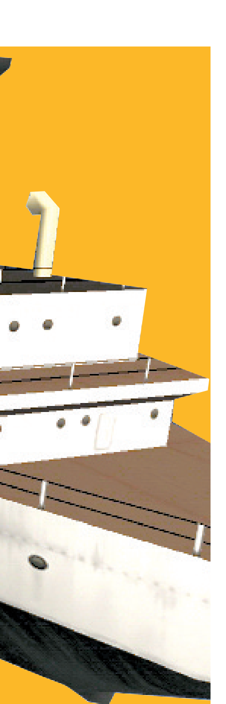
- Que los responsables del espectacular «Battle Realms» estén utilizando su mismo motor en un juego de estrategia basado en El Señor de los Anillos.
- Que Nokia haya presentado una nueva consola de videojuegos. A más fabricantes, mayor oferta.
- El regreso a nuestros PCs de una serie mítica, nada menos que el inolvidable «Prince of Persia».
- Que se haya confirmado la segunda entrega de «Longest Journey», una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

NO nos gusta

- Los juegos sin traducir. Sí lo decimos muy a menudo, pero sigue siendo tan cierto como el primer día.
- Que aparezcan los parches cada tan poco tiempo como le está sucediendo últimamente a «Battlefield 1942». Mejor esperar un poco que ampliar cada semana ¿no?
- Esa falta de ideas que se aprecia en algunas cabezas pensantes del sector y que se refleja en que cada vez que se anuncia una nueva película basada en un cómic es seguida de inmediato por una avalancha de videojuegos.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Ya imaginábamos nosotros que la carta en cuestión iba a traer cola. En fin, tranquilízate pensando que la mayoría de los lectores comparte tu opinión y pide todavía más juegos de todos los géneros, siempre y cuando, eso sí, cumplan unos niveles de calidad mínimos.

La Polémica del mes

Need for Speed ¿siempre igual?

@ Soy un gran aficionado a la velocidad y seguidor de la saga NFS. Me encantan todos sus juegos, pero quería dar mi queja acerca del último de estos porque en mi opinión «Hot Pursuit 2», a pesar de su altísima calidad, no hace honor a la serie NFS. Hecho de menos la cámara desde el interior del coche, la posibilidad de grabar las repeticiones, los completos datos técnicos de los coches y las escuderías y la posibilidad de comparar coches. Si has jugado a los anteriores NFS la decepción es bastante grande, aún así sigue siendo un gran juego.

David Deibe

Podemos entender perfectamente tu punto de vista, pero nos tememos que lo que expresas es más una opinión puramente personal que una valoración objetiva. Como tú mismo reconoces «Need for Speed: Hot Pursuit 2» es un juego de extraordinaria calidad y, probablemente, si el juego hubiera sido absolutamente fiel a las anteriores entregas se habrían alzado igualmente voces descontentas clamando por su falta de originalidad", ¿no te parece? Nunca llueve a gusto de todos, que decía el otro, y de nuevo tiene razón.



Demasiados requisitos



@ Me gustaría que me explicarais como es posible que juegos como «Splinter Cell» o «Metal Gear Solid Substance», que funcionan sin problemas en una consola, exijan para funcionar con fluidez un PC varias veces más potente que la consola más moderna. A ver si podéis ayudarme porque de verdad que no lo entiendo.

Inés

En general el problema que nos comentas suele estar originado por dos causas. Por una parte, las versiones de PC suelen dar mucha más calidad de imagen que las de consola, y eso consume potencia. Segundo punto: la compatibilidad. Un juego de PC debe tener en cuenta que componentes creados por distintos fabricantes, y montados, prácticamente, al gusto del usuario de cada PC, deben hacerlo funcionar. Y no siempre compatibilidad y optimización de rendimiento van juntos de la mano... excepto en las consolas.

Aupa Pyro



@ Quiero felicitar a Pyro por el trabajo que han realizado con «Praetorians». Además, creo que juegos como éste elevan el prestigio del software nacional fuera de nuestras fronteras. A ver si las demás compañías españolas se animan y levantamos esto un poquito.

DarkWeaver

Bueno, pues ahí quedan tus felicitaciones para que los chicos de Pyro se pongan contentos cuando las lean. En cuanto al resto de compañías españolas, puedes estar tranquilo que ahora mismo hay en nuestro país unos cuantos juegos en marcha que estamos seguros que darán mucho que hablar.

Diablo



@ Como aficionado a los juegos de rol y jugador compulsivo de toda la serie "Diablo" quiero decir que estoy totalmente de acuerdo con la contestación que le distéis a Miguel González en el Buzón del número 97. «Diablo» es un juego de rol como la copa de un pino. Tiene cosas de otros géneros, eso es cierto, pero sobre todo tiene mucho, pero que mucho rol.

Evil_Slayer

Está visto que todo lo relacionado con la serie "Diablo" provoca la respuesta automática de una avalancha de aficionados ya sea en un sentido o en otro. En cualquier caso, no nos cansamos de decir que nos encanta que nos enviéis vuestras opiniones, tanto sobre éste como sobre cualquier otro tema, así que no dudéis en escribirnos.

Más soluciones

@ Quiero deciros que en mi opinión la parte más interesante de la revista son las soluciones y los trucos que dais todos los meses, y me gustaría animaros a que aumentarais el tamaño de esta sección.

Gustavo B.

Nos alegra mucho que encuentres útiles nuestras soluciones, pero en cuanto a variar su cantidad, bueno, aunque tomamos nota de tu petición ten en cuenta que para llevarla a cabo tendríamos que quitar páginas de alguna otra sección, y seguro que algún lector no estaría de acuerdo. Eso sí, siempre puedes acudir a las Guías de soluciones y trucos que Micromanía publica periódicamente.

Más consolas

@ Quiero decir que me parece estupendo que la compañía Nokia se haya decidido a lanzar una consola portátil. Pienso que cuanta más competencia entre compañías haya más bajarán los preciso, así que los beneficiados seremos nosotros.

Juan Palacios

Estamos de acuerdo en que todo lo que sirva para que el mundo de los videojuegos se expanda es positivo. Por eso nosotros también les decimos "bienvenidos y ánimo".



Lo mejor... la iniciativa de Peter Molyneux que se ha dirigido al gobierno británico pidiendo ayudas económicas para las compañías más modestas.

Lo peor... Que Electronic Arts haya anunciado el cierre de su interesante juego online de carreras «Motor City Online».

Preguntas sin respuesta

¿Qué... hay de cierto en ese rumor que insinúa que Microsoft está apunto de comprar Bioware?

¿Quién... será el siguiente actor de renombre en decidirse a doblar un videojuego, después de que Alaska y compañía hayan roto el hielo?

¿Cuánto... tardarán en alzarse las voces de siempre en contra del recién anunciado «Postal 2» y su presumible contenido violento?

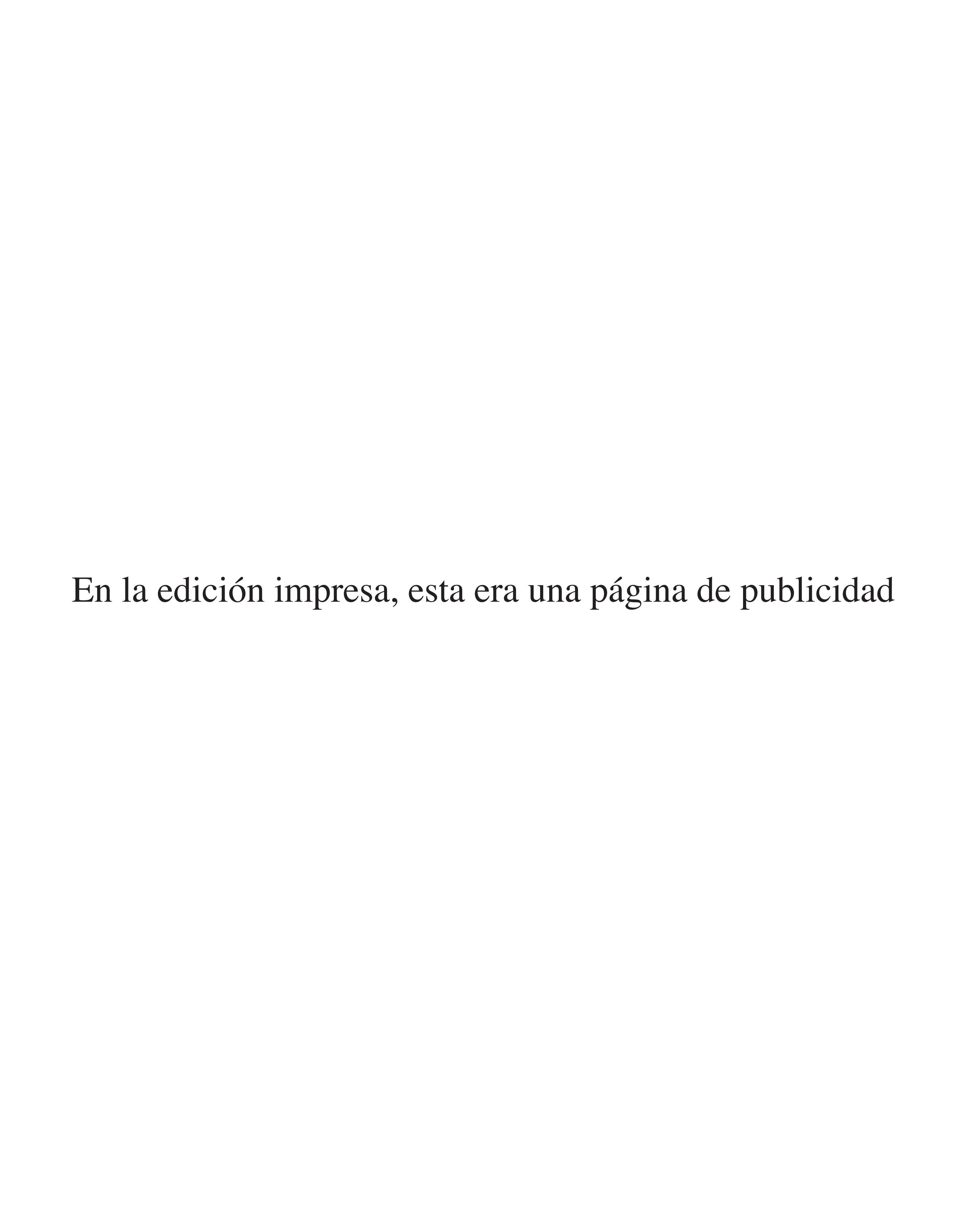
¿Por qué... las conversiones de juegos de consola exigen unos requisitos tan disparatamente elevados de nuestros PCs?

¿Cuántas... expansiones más de «Los Sims» piensa sacar EA antes de decidir que la vaca está exprimida del todo?

¿Cómo... resultará el juego que prepara SCI basado en la casi mítica película "Reservoir Dogs"?

¿Por qué... es tan difícil que las compañías comprendan que aunque un género se ponga de moda, no tiene porqué gustarle a tos los jugadores y que incluso muchos prefieren incluso tener novedades de géneros "minoritarios"?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



PRAETORIANS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 95

A FAVOR
Es espectacular

LA OTRA NOTA: **98**

Me parece que podríais haberle subido la nota a «Praetorians». Es el mejor juego de todos los tiempos. Con su motor 3D, la abundancia de opciones y su sencillez de manejo, ni siquiera «Commandos 2» es mejor. **Marcos**

Es cierto que es un juegazo como la copa de un pino, pero precisamente por su enorme calidad nosotros preferimos compararlo con los mejores juegos de todo el mundo, no sólo de España, y ahí, en mi opinión, acusa una cierta falta de originalidad.

Jorge Portillo (autor de la review)



EN CONTRA
Muy visto

LA OTRA NOTA: **80**

Creo que la nota que le habéis dado a «Praetorians» es bastante exagerada. Es un buen juego, no cabe duda, pero no es en absoluto original y además algunos aspectos no están nada bien resueltos... **Ángel Puente**

Me parece que estamos partiendo de un punto diferente cuando utilizamos el término "original". Una cosa es que «Praetorians» no introduzca elementos nuevos en el género, lo cual es cierto, y otra que resulte poco original, que parece sobre todo la clave para que tu le bajes la nota. En mi opinión la forma en que combina elementos ya probados es realmente refrescante y esto por si mismo es bastante "original". Igualmente el sistema de recursos no me parece simple, sino sencillo y asequible a más jugadores, que no es exactamente lo mismo.

Jorge Portillo (autor de la review)

Splinter Cell

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 95

Una copia

@ **No entiendo tanto jaleo con «Splinter Cell» arriba y abajo cuando se ve clarísimamente que intenta copiar de manera descarada el éxito de «Metal Gear Solid». Malo, lo que se dice malo, no es, pero Sam Fischer no le llega a Solid Snake a la suela de los zapatos, también es un hecho.**

LA OTRA NOTA: **80**
Solid

Creo que estás exagerando bastante un parecido que es cierto que existe, al fin y al cabo ambos son juegos de acción táctica, pero que en realidad las coincidencias no pasan de ahí. Es como si dijeras que «Age of Mythology» es una copia de «Warcraft 3» porque ambos son juegos de estrategia. «Splinter Cell» posee recursos originales más que suficientes como para destacar por méritos propios y además su adaptación al Pc está bastante mejor conseguida que el juego de Konami.

J. A. Pascual (autor de la review)

Rallisports challenge

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Espectacular

Creo que «Rallisports Challenge» es un fantástico juego de carreras con unos gráficos de los mejores que se han visto últimamente en un juego de este tipo. Además es muy completo y tiene una enorme cantidad de coches y circuitos. Sinceramente os habéis quedado cortos.

LA OTRA NOTA: **85**
Óscar

Es cierto que técnicamente «Rallisports Challenge» posee una calidad muy elevada, pero por culpa de un conversión inadecuada el precio que hay que pagar por ella es demasiado elevado. Un poco de esfuerzo adicional en su conversión hubiera sido muy de agradecer.

Nacho Cuezva (autor de la review)

Unreal II The awakening

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

¿Ya está?

@ **Estoy de acuerdo con todo lo que se ha dicho de «Unreal II», es fantástico, impresionante, espectacular... pero, ¿para qué sirve tanta calidad gráfica si luego te lo acabas en diez horas? Creo que un juego tan fácil y sobre todo tan corto no debería tener una puntuación tan alta.**

LA OTRA NOTA: **80**
Carlos Iglesias

No se tú, pero yo prefiero diez horas de un juegazo de la calidad de «Unreal II» que 54 de un tostón insufrible. Aunque parezca un tópico, a veces los mejores perfumes se venden en frascos pequeños, y «Unreal II» es uno de los mejores que hemos "olido" últimamente.

Francisco Delgado (autor de la review)

Tribunal

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

¿Quién lo entiende?

@ **Me parece un disparate que sigáis valorando tan bien a un juego que no está traducido a nuestro idioma. Si fuera un juego de acción o de carreras lo entendería, pero un juego de rol que no está en castellano pierde todo su interés.**

LA OTRA NOTA: **65**
Jose Iniesta

Lo que dices es comprensibl. Es cierto que debería estar traducido y no lo está, pero una vez que se aclara esto, el juego es francamente excepcional y tampoco podemos pasarlo por alto directamente.

Gabriel Pérez (autor de la review)

American Conquest

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 77

Realista

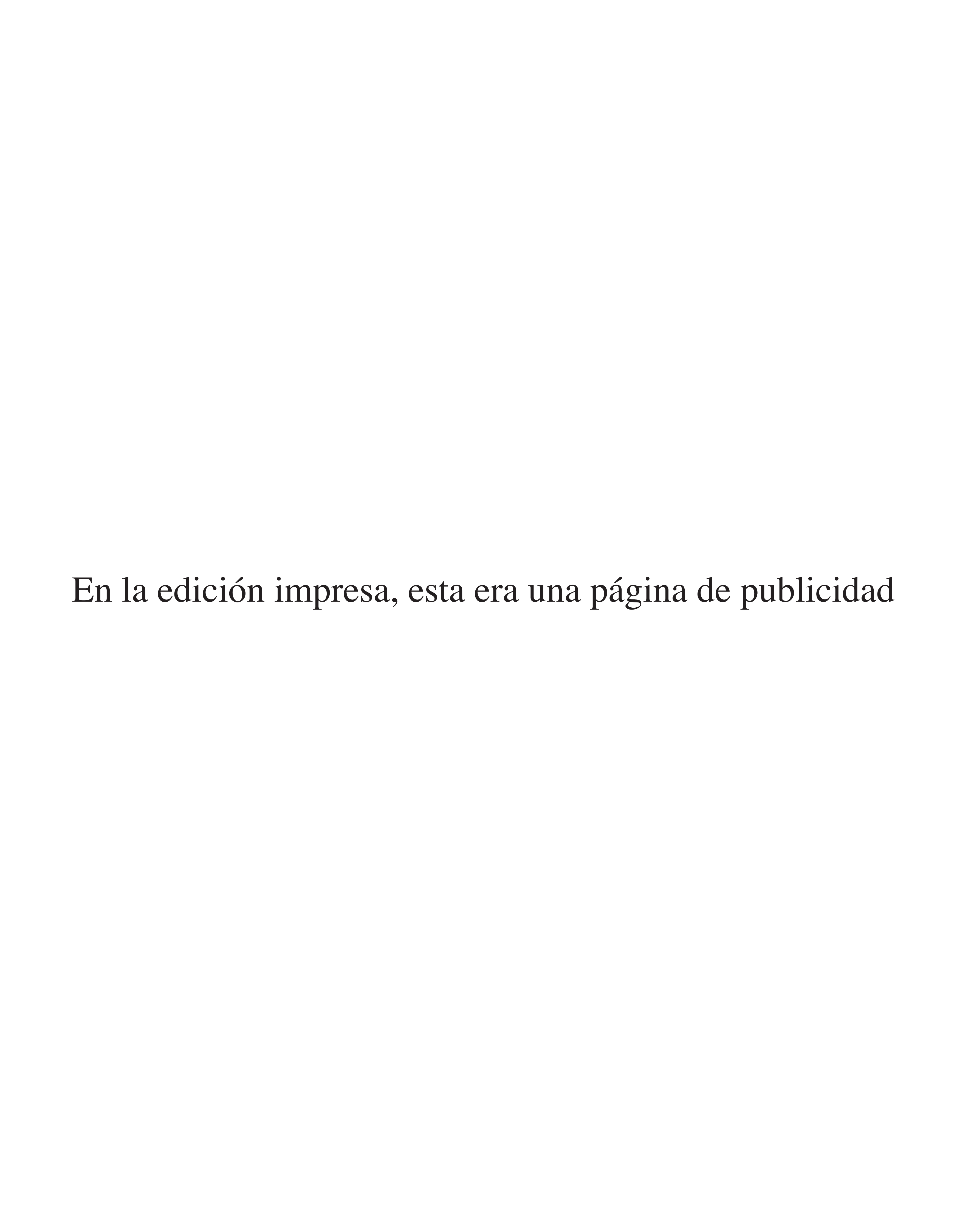
@ **Creo que «American Conquest» merecía un tratamiento mejor que el que ha recibido. Creo que es uno de los juegos de estrategia más completos y detallados que he visto y no me parece que los gráficos sean malos, sino todo lo contrario.**

LA OTRA NOTA: **87**
Jaime Novillo

Yo también creo que «American Conquest» es un juego muy completo y detallado, pero eso no basta para paliar el hecho de que sus gráficos 2D, aunque bonitos en ocasiones, están ya bastante anticuados. Y no se trata sólo de algo estético, sino que las limitaciones de la cámara y el zoom tienen un efecto directo sobre la jugabilidad.

Jorge Portillo (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
Diario de la invasión final

El asalto final se está preparando. Los miembros de la resistencia de Pyro han de contactar con el agente secreto de Micromanía, en la costa de Normandía, la víspera del Día D. Nombre clave para tomar Berlín: «Commandos 3».

Puede ser el comienzo del fin. Lo ha dicho Montgomery. Y esta misión, mi misión, puede resultar crucial para lograr que Berlín, por fin, caiga. Sea como fuere, aquí estoy, de camino a Normandía. El primer paso, imprescindible, para la invasión del continente por parte de las fuerzas aliadas ya se ha dado. No sé mucho más de la misión, en este momento. La seguridad así lo obliga. En caso de caer prisionero, es mejor que no posea cierta información importante. Los nazis tienen la capacidad suficiente para hacer hablar a cualquiera. Tan sólo sé que voy a la misma boca del lobo. Y que los documentos que me han de entregar cerca de Caen ofrecen parte de las claves del futuro avance aliado hasta las mismísimas narices de Hitler. Los he de llevar de vuelta a Madrid y transmitir a las fuerzas de resistencia aliadas que se mueven de incógnito por España.
Los primeros controles, hasta llegar a París, no han sido tan férreos como imaginaba. Tiene su lógica. En teoría, provengo de un país neutral, e incluso las fuerzas de ocupación Nazi parecen mirarme con un cierto aire de simpatía. Supongo que se debe a la División Azul pero, si supieran en realidad cuánto los desprecio…

5 DE JUNIO, 1944. POR LA TARDE

He tomado el tren hasta Caen. Ha partido con puntualidad. No sé si me equivoco, pero he creído reconocer en el mismo a varios miembros de la resistencia internacional que, como yo, con un pase de prensa, que suele ser un buen salvoconducto, han sido encargados de misiones muy similares.
El tren está llegando. Se supone que, a partir de aquí, el camino será más complicado. Mi primer contacto de Pyro debería aguardarme en la estación.

Comienza a anochecer y, probablemente, dado el toque de queda, nos topemos con algunos controles. Me han dado nuevos papeles. Casi parecen reales. No podría haber imaginado ver mi cara y mi nombre con el sello del águila del Reich, pero ahí está. Espero que den resultado y pueda pasar al Chateau d'Adrieu sin que me detengan...

CONFIDENCIAL. OPERACIÓN COMMANDOS 3

Tras el **informe** realizado para la resistencia, que se transcribe a continuación, redactado tras el viaje a la **Francia ocupada**, se proporciona un resumen de **datos trascendentales** para asegurar la victoria en la invasión del continente, ya iniciada. El objetivo final, **Berlín**, deberá ser alcanzado sólo por **seis comandos**. Algunos de los miembros que acompañaron anteriores misiones del grupo ya no se encuentran entre nosotros. No se han dado más detalles. El equipo especial de operaciones de Pyro ha diseñado una **campaña en tres frentes** para conseguir el objetivo: **Stalingrado, Europa Central y Normandía**. El equipo ha creado una sofisticada simulación tridimensional, con el nombre de **«Commandos 3»**. El General al mando, Ignacio Pérez, ha confirmado que la **acción será mucho más intensa** de lo que se pueda esperar. Las áreas de infiltración pueden verse afectadas súbitamente por **bombardeos**. No se aceptará un fracaso del equipo de operaciones especiales. El asalto al Tercer Reich comienza aquí. Es la guerra.



5 de Junio, 1944. Noche

He conseguido pasar al Chateau, aunque he tenido más problemas de lo que imaginaba. Mis nervios casi me traicionan. Mi alemán no es bueno, y creí que alguno de estos malditos nazis lo había notado. Afortunadamente, he establecido contacto. El representante de Pyro llegó ayer, y he podido revisar los documentos que me ha facilitado, aunque hasta mañana no tendré acceso a resto de la información.









DIARIO DE GUERRA

1 Ni uno solo de estos nazis he puesto pegas a mi nuevo salvoconducto. El sello del Reich, la perfecta falsificación del papel… ¡hasta tengo una dirección en Berlín! Me han entregado sin muchos problemas mi visado para las dos noches que he de pasar en el "Schloss", como ellos dicen, de Audrieu. También tengo en mi poder la primera parte de la información para la resistencia. De momento, todo va tal y como estaba planeado.

2 Aunque me cueste reconocerlo, los Nazis saben elegir sus cuarteles generales. El Chateau está a un tiro de piedra de Caen, en plena campiña, y dominando todo el área que lo rodea. Su fachada principal es impresionante, y por detrás está bien cubierto por un bosque, que lo puede proteger de una incursión de fuerzas enemigas en gran número.

3 Le llamaré Fritz, a falta de conocer su verdadero nombre. Pero el corazón me ha dado un vuelco cuando el oficial nazi ha subido al autobús con una lista en la mano, y le ha pedido los papeles al conductor. Uno a uno, nos han ido llamando por nuestro nombre. Los papeles, en cualquier caso, han funcionado. Pero, ¿cómo nos tienen tan controlados? ¿Tendremos algún infiltrado?

4 Todo va bien. Nos han avisado de que no se nos ocurra salir del Chateau esta noche. Parece que los nazis intuyen algo, o poseen información sobre que algo está punto de pasar. Habrá controles durante la noche. Deberé tener los papeles cerca.

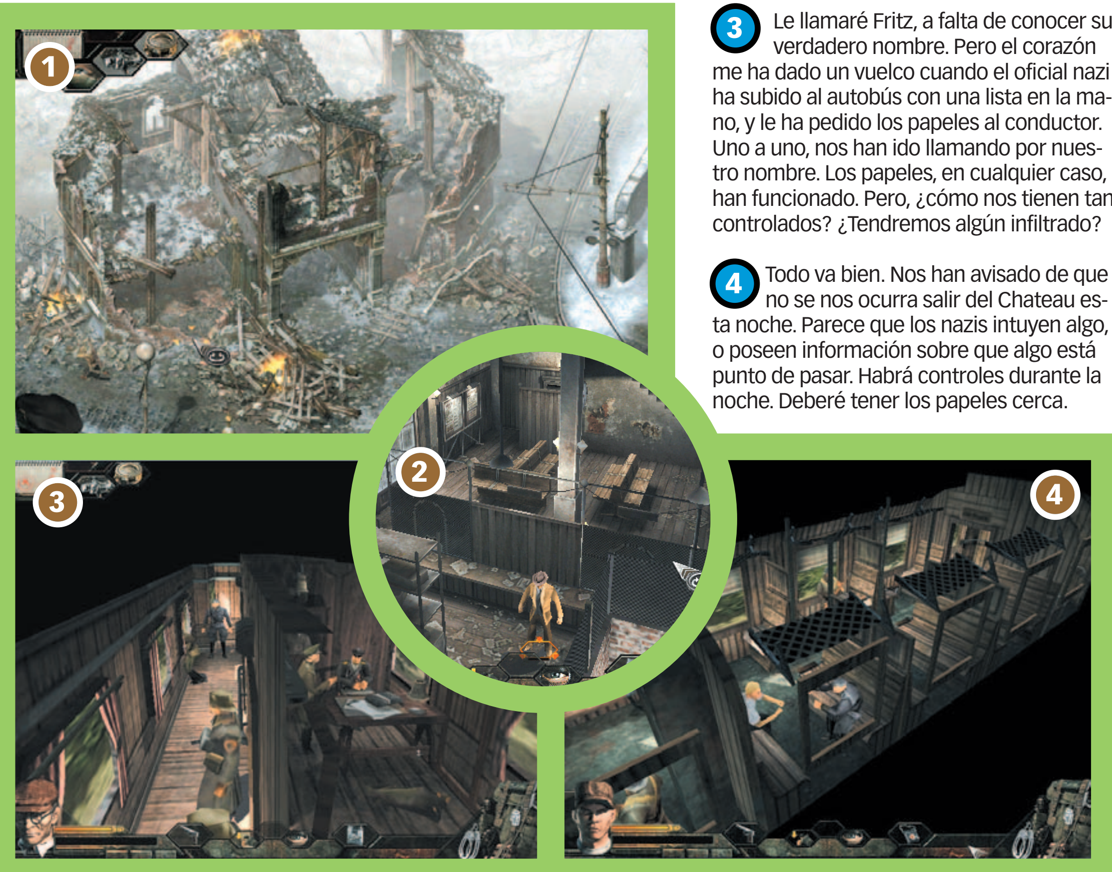
OPERACIÓN COMMANDOS 3.TOP SECRET

1 Pyro está preparando un nuevo sistema de simulación. Han mejorado enormemente los ya obsoletos diseños de espionaje de años anteriores. La información que recibe el comando permite una mejor visualización del terreno, y el acceso a los objetos es más sencillo.

2 La información con el sistema «Commandos 3», es mucho más precisa que antes en los interiores de los edificios. Se dan claves sobre las pautas de movimiento del enemigo y los mejores lugares para ocultarse.

3 Esta información es importante. Tengo ante mi los planos de un tren con destino a Berlín. Pyro ha colocado unos detallados modelos del enemigo para que no haya lugar a error.

4 El comando puede rotar la vista de los planos interiores, obteniendo el máximo detalle del habitáculo. Podrá vigilar el movimiento de nazis situados en los lugares más insospechados.



6 de Junio, 1944
Por la mañana. Día D

Esta mañana me han despertado los disparos. Confío en que se haya debido a los planes de invasión. Si todo ha ido bien, han debido ser los canadienses, procedentes de Juno Beach. Siguiendo los planes, no he salido de la habitación, protegiendo la información que he de pasar a la resistencia. Parece que la calma ha vuelto. Mi contacto me ha dicho que nos reuniremos más tarde en el salón del primer piso.









DIARIO DE GUERRA

1 Ha empezado a sonar una sirena… ¡Los americanos han entrado en el Chateau! Un contingente nos avisa de la liberación de la zona, y de que los nazis están a buen recaudo. ¡Fantástico! Ahora podré recopilar el resto de la información sin más problemas y llevarla a Madrid.

2 Mis temores estaban fundados. Los nazis sabían de nosotros por culpa de un infiltrado. Un espía, un doble agente inglés, se había colado en nuestro grupo y había proporcionado detallada información a los nazis. Si no hubieran llegado los americanos, jamás habría salido de aquí con vida. Lo han cogido cuando trataba de escapar. Nos enseñaron fotografías en que se le veía junto al mismísimo Hitler. ¡Maldito traidor!

3 Mi contacto de Pyro en el Chateau ha revelado su identidad. Se trata del General Ignacio Pérez, encargado de diseñar las misiones de avance y asalto a Berlín, que se podrán estudiar en «Commandos 3». Me comentó que esta simulación permitirá vivir la experiencia de la misión como si el comando estuviera allí mismo, mejorando todos los detalles de las anteriores simulaciones. Adjunto más datos sobre la información en el apartado de Alto Secreto.

4 No es un grupo grande, pero esto les ha permitido avanzar sin ser descubiertos. El contingente americano ha llegado en cuatro vehículos desde la costa. Nos comentan que el desembarco ha sido una carnicería, pero que el sacrificio permitirá avanzar hasta la victoria final. Hasta Berlín.

OPERACIÓN COMMANDOS 3.TOP SECRET

1 Los planes hablan de una campaña en Stalingrado. Está misión se ha pensado para que un francotirador elimine enemigos sin ser descubierto, pero la planificación de cada paso a dar se deja en manos del comando. No hay más detalles.

2 Esta información es trascendental. Se deberá estar muy atento a bombardeos e incursiones de la aviación. Es posible que todos los edificios se vengan abajo y haya que cambiar los planes sobre la marcha.

3 Se me han confiado planos sobre una misión terrorífica: llegar al cuartel general de la Gestapo, en Berlín. Se exige especial atención al sigilo, la infiltración y el entrenamiento recibido para superarla.

4 El General comentó que los planos de esta simulación serán más limitados en tamaño que los de anteriores campañas. También dijo que la acción será intensísima.



7 de Junio, 1944

Una importante parte de la costa de Normandía ha sido ya liberada. Hemos visitado los principales puntos de desembarco para hacer un reconocimiento de la zona. He sentido que me encontraba en un enclave que será recordado en la Historia, durante los años venideros. No asistí a la batalla, pero la puedo imaginar en su terrible realidad.


1


2


3


4

DIARIO DE GUERRA

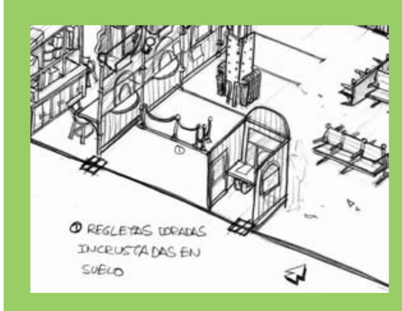
1 Gold Beach. Arromanches. Los bloques de cemento traídos desde la costa inglesa han llegado a la playa y los principales vehículos aliados han sido ya desembarcados. Fue duro construir un puerto artificial, pero pasado el desembarco inicial de la infantería y liberada la zona, se pudo llevar a cabo en el mejor lugar, el más cercano, desde luego, para acceder a las poblaciones importantes del área.

2 El intercambio de proyectiles entre la batería de cañones alemanes de Les Longues y los barcos aliados frente a la costa fue intensísimo. Aunque nuestros chicos no lograron durante la mañana de ayer destruirlos en su totalidad, sí consiguieron inutilizarlos lo bastante como para que el desembarco fuera posible.

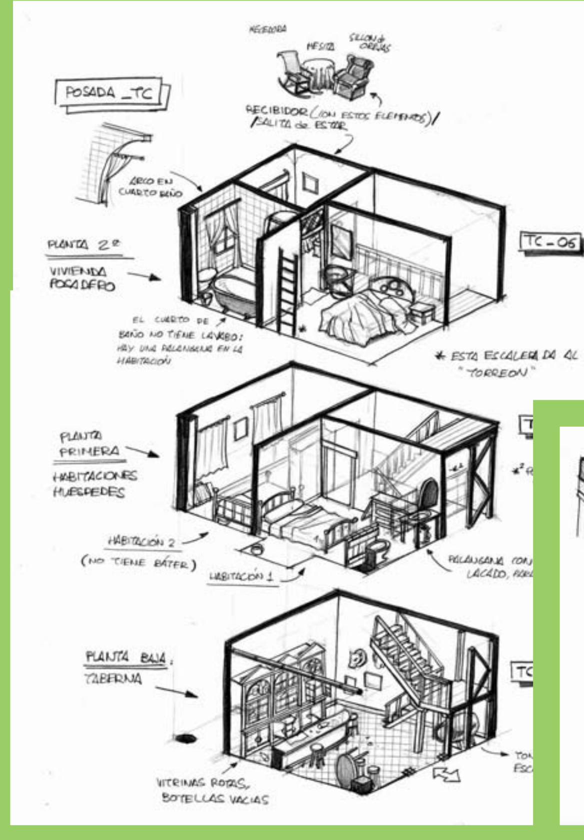
3 Aquí sucedió lo peor. Omaha Beach. Los alemanes consiguieron acabar casi con el 50% de la infantería aliada en la primera oleada de desembarco. Más allá de todas las previsiones del Alto Mando. También fue consecuencia de desembarcar con marea baja, pero resultaba inevitable para que la invasión pudiera tener alguna oportunidad. Esos nidos de ametralladora no tuvieron ninguna compasión.

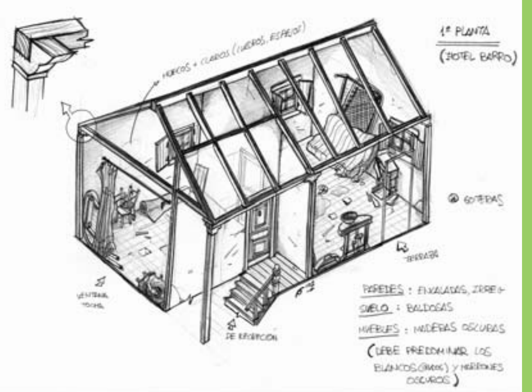
4 Creímos que los nazis tenían montada una segunda batería de cañones en el Pointe du Hoc. La información no resultó exacta, pero, de todos modos, la armada aliada realizó un intenso bombardeo de la zona. Quedaban efectivos de la infantería nazi, pero fueron un problema menor.

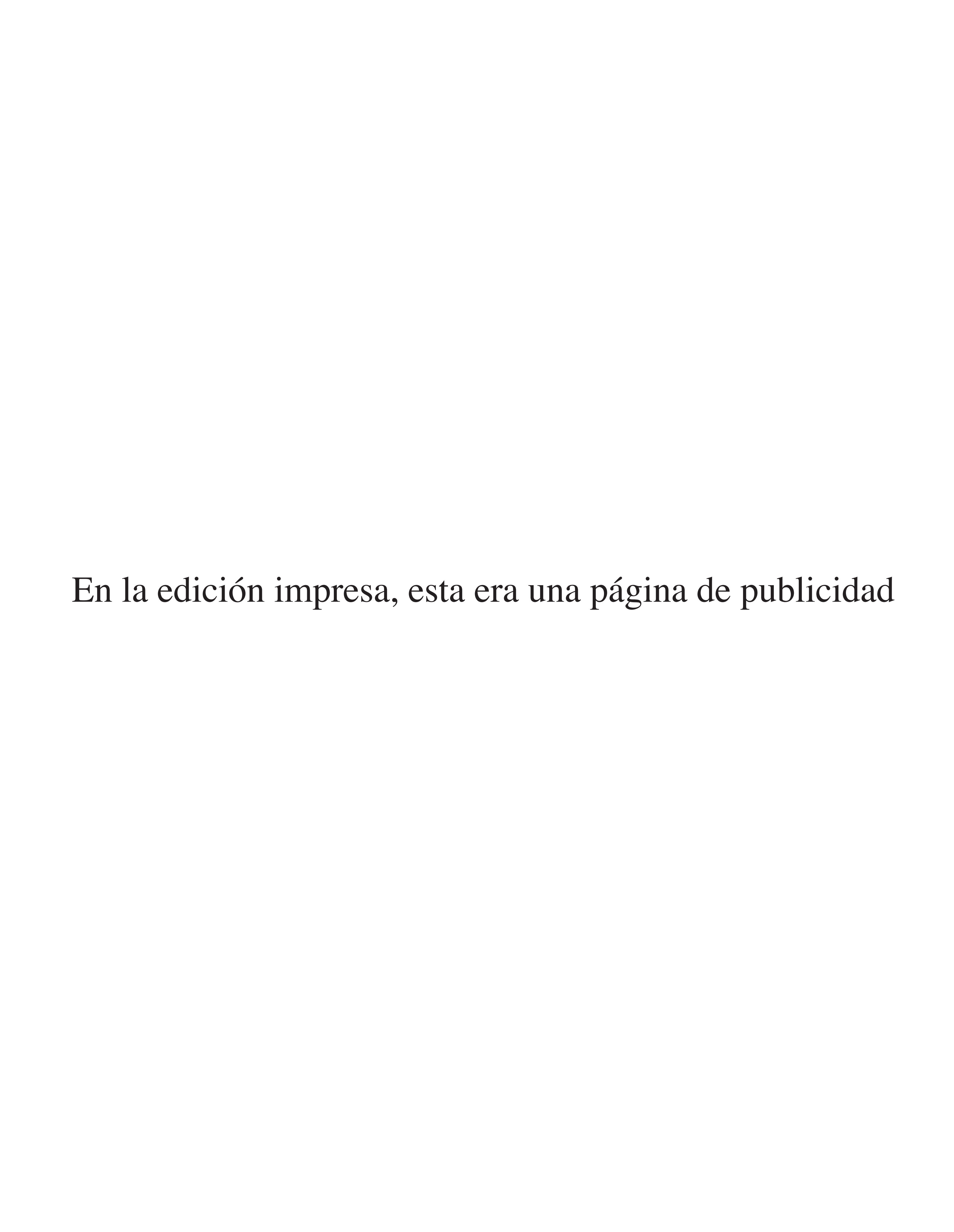
OPERACIÓN COMMANDOS 3.TOP SECRET



Material altamente confidencial. Todo lo que el grupo de comandos se encontrará en Europa Central, Normandía y Stalingrado ha sido recreado con todo lujo de detalles. Como ya he mencionado en el informe del día anterior, hay que esperar lo inesperado. El General me proporciona una última información, aunque no alcanzo a comprender su significado. Esta simulación incorpora un sofisticado e inaudito sistema llamado "multijugador". Habla del enfrentamiento directo de comandos, en algo denominado "deathmatch", y asegura que se ha creado para la diversión, y no para misiones reales.







En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Grand Theft Auto Vice City

Del vicio una virtud

Corrupción, lujo y glamour se dan cita en las calles mientras las mafias rivalizan por controlar sus arcas. Pero el pastel no es tan grande y exige un alto precio. Sólo con gran astucia y desaprensión quizá consigamos que se rinda a nuestros pies.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La lograda ambientación, absolutamente impecable.
- Una banda sonora con más de 100 canciones ya merece la pena por sí sola.
- La amplia libertad de acción por ejemplo en el control de los vehículos.
- La recreación de una urbe viva y llena de posibilidades.
- La cuidada caracterización de los personajes.



NO nos gusta

- Los requisitos recomendados pueden ser excesivos.
- Aún ha de mejorarse el sistema de control.

PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular, extenso, original y visualmente precioso.

BUENO REGULAR MALO

Nada que sea lineal o predecible, y nada que no pueda ser jugado una y otra vez con tanto interés como la primera, tiene cabida en «GTA Vice City». Como es costumbre en la serie, «GTA Vice City» vuelve a prescindir de un guión predefinido. Una puesta en escena y un sencillo punto de partida se limitan a perfilar el trasfondo del juego. Nuestro personaje, Tommy Vercetti, es un ya reputado delincuente que, después de haber pasado una larga temporada a la sombra, es enviado a las soleadas playas de Vice City para empezar de nuevo.

Incontables posibilidades

«Vice City» pone a nuestra disposición un sinfin posibilidades. Es el jugador quien da sentido a las acciones de su propio personaje. Haciendo de camorristas, siempre encontraremos ofertas para “trabajitos” peculiares como robos, transportes de mercancías, escoltas, ajustes de cuentas. Y, por si esto fuera poco, también podemos dejar a a un lado los encargos y dedicarnos al crimen por cuenta propia. La mayor parte de la acción se desarrolla al volante de un vehículo. Aviones y helicópteros estarán a nuestra disposición más adelante. Las lanchas motoras que debido a la condición costera de «Vice City» cobran una gran importancia. Sobre todo de cara a las tareas de contrabando. Nuestras actividades nos ponen en el punto de mira de la policía, obligándonos a escurrir el bulto o a enfrentarnos directamente con los agentes. Si nos pillan con las manos en la masa, estaremos en busca o captura y pondrán en alerta a más o menos agentes dependiendo de la gravedad del delito. Pero nuestros más temibles enemigos son los capos de mafias rivales, más persistentes y no siempre dispuestos a avisarnos cuando van a pegarnos un tiro.



¿Sabías que... las voces de los personajes están dobladas por actores de éxito como Ray Liotta, Burt Reynolds o Dennis Hopper?

Más y mejor

No sin fundamento, hay quien sospechará que «GTA Vice City» es indéntico a «GTA III». Los parecidos son obvios: el estilo del juego, el interfaz y las lógicas

La humilde toma de contacto de Tommy con el crimen está de sobra compensada con su falta de escrúpulos.

Aunque se trata de una ciudad de alto nivel económico no faltan los peligrosos ghettos.

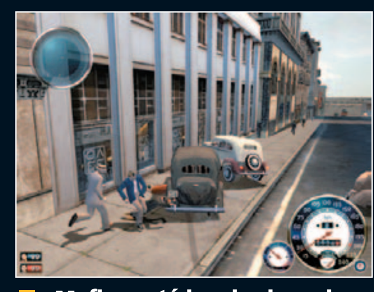
Nuestro personaje puede llegar a ser un poderoso criminal pero antes hace de camorrista.

similitudes en la realización técnica. Pero ahí acaba todo. En «Vice City», podemos hacer muchas más cosas, en más lugares y más divertidas. La acción está simplemente mejor planteada y además, podemos emprender nuestro futuro en la ciudad como nos dé –literalmente– la gana. Claro está que resultan mucho más tentadores y rentables los negocios ilícitos, pero también proporcionalmente más arriesgados. Lo que sí está asegurado es que ►►

A qué se parece...



«GTA III» comparte un mismo sistema de juego pero en menor magnitud y ambientación menos estereotipada.



«Mafia» está inspirado en los años 30. Presenta el crimen con menor libertad de acción a cambio de un formidable guión.



«Driver» fue pionero al combinar ciudad, coches y bajos fondos pero enfocaba su jugabilidad en las persecuciones.

HAY TODO TIPO DE RETOS EN LA CIUDAD QUE NOS INVITAN A SEGUIR JUGANDO Y A DESEAR CONSEGUIR MÁS METAS

habrá algo que hacer entre los 80 encargos que esconden las calles de «Vice City».

Jugable como ninguno

Con respecto a «GTA III» se han depurado algunos aspectos de cara a agilizar el juego. Uno de ellos consiste en que, cuando nuestro personaje es detenido o resulta herido reaparece, bien en la comisaría, bien en el hospital. Pero allí estará esperando un taxi que lo lleve instantáneamente al punto donde se quedó en la última misión. El acceso a los distintos distritos de la ciudad sigue estando restringido en un principio, siendo necesario completar algunos encargos para incrementar nuestro rango de actuación. Sin embargo, la idea de los diseñadores es que se requerirán muchas menos misiones para abrir completamente «Vice City». Además el hecho de que podamos adquirir propiedades nos permite multiplicar nuestros "garajes" y con ello los puntos donde podemos guardar coches y salvar la partida, e incluso tomar vías alternativas en nuestra carrera dentro del crimen organizado. Aparte se han incrementados nuevos movimientos al personaje, destacanto la posibilidad de agacharse, tirarse de los coches en marcha y un nuevo sistema de puntería que sitúa la perspectiva de cámara sobre el hombro de nuestro personaje.

Ambientación evocadora

Vice City es una gran ciudad costera típica de los años 80. Personajes de todas las clases sociales habitan en la misma, dando vida a la urbe

Levantar un emporio

HAY MAS DE 50 EDIFICIOS repartidos por la gran ciudad en los que nuestro personaje puede adentrarse y conocer, así, a importantes personajes que le darán acceso a encargos mejor remunerados. En algunos edificios residen las cabezas del crimen de «Vice City». También nosotros podremos adquirir edificios para llevar a cabo un negocio, lícito o no y construir nuestro propio emporio.



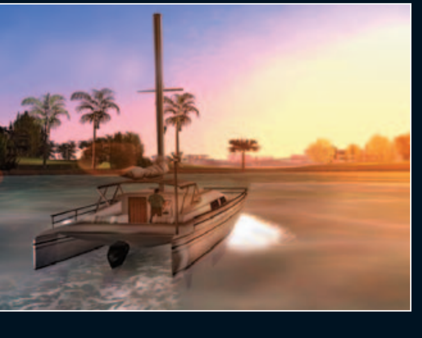
LOS INTERIORES cobran un protagonismo mucho mayor que en otros juegos de corte similar, incluido «GTA III». Cada sala y cada pasillo está recreado con un alto grado de detalle. Pero lo más llamativo radica en que el motor gráfico de «Vice City» permite que convivan ambos tipos de escenarios –de escala totalmente distinta– en un mismo entorno 3D. Desde las ventanas podemos observar el bullicio y el constante ir y venir de los habitantes de Vice City.

¿Sabías que...

la banda sonora reúne grupos de la talla de E.L.O., Iron Maiden, Kool & The Gang y artistas como Michael Jackson o Blondie?

Con el fin de ganar prestigio aceptaremos peligrosos desafíos contra fanfarrones rivales.

Vehículos y otras herramientas



A LO GRANDE, es el lema con el que los diseñadores de «Vice City» se pusieron a trabajar. La libertad de acción es un concepto relativo, a no ser que nos manejemos con cifras como las de este juego. Podemos controlar más de 100 vehículos entre los que se encuentran, lanchas motoras, coches de toda clase, motocicletas, e incluso aviones y helicópteros. Los fundamentos de su control son sencillos.



LAS HERRAMIENTAS, en lo que a nuestro personaje concierne son, como no, las armas. Ya en «GTA III», 15 nos parecía una cifra respetable, y 40 nos parece tremenda. Pero claro, tal cantidad se hace necesaria si introducimos artefactos como sierras mecánicas, destornilladores junto con las armas de fuego y el socorrido bate de beisbol. Todas ellas necesarias en la ciudad de la corrupción.

y logrando casi que nos sintamos inmersos en una existencia paralela. De ello se encarga la gran extensión de la ciudad –el doble que en GTA III– .También encontramos referencias al cine negro actual pero sin perder de vista un humor audaz. Los diálogos son irrepetibles a lo largo del juego, y las emisoras de radio amenizan el tránsito por la ciudad con más de 9 horas de música, o nos informan del último golpe que hemos dado.

Refinamientos técnicos

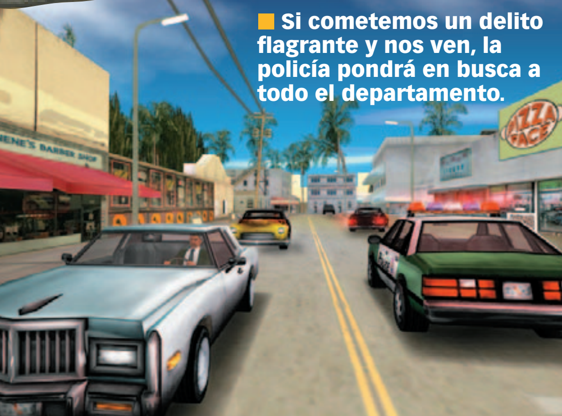
Tratándose de un juego que ha aparecido previamente en PS2, parece ser que su adaptación a PC está debidamente cuidada, tal y como ya pasó con «GTA III». De hecho Rockstar asegura haber aprovechado para ofrecer en el «GTA Vice City» de PC una mejora generalizada.

Aspectos como el control de los personajes o la IA están todavía por depurar. pero no cabe duda de que «GTA Vice City» es uno de los juegos de acción con mejores perspectivas para el 2003.

S.T.M./J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ROCKSTAR GAMES**
- Género: **ACCIÓN/VELOCIDAD**
- Localización: **Sí (textos y manual)**
- Fecha de lanzamiento: **MAYO 2003**
- Página web: ***www.rockstargames.com/vicecity***

Las persecuciones revelan un gran esfuerzo por dotar a los coches de una física real.



Si cometemos un delito flagrante y nos ven, la policía pondrá en busca a todo el departamento.



Antes de codearnos con los capos del crimen organizado hemos de servir a sus propósitos.

Tomb Raider El ángel de la oscuridad

Lara, siempre Lara

¡Qué se le va a hacer! Echábamos tanto de menos a Lara que ni siquiera nos importa que haya vuelto acompañada por un tipejo impresentable. Se lo perdonamos todo, con tal de poder admirarla... aunque sea en el Pc.

Primera impresión

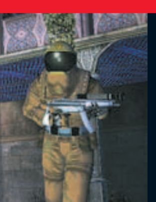
SÍ nos gusta

- Las nuevas habilidades de Lara.
- Poder controlar dos personajes diferentes.
- La ambientación del juego, más oscura que nunca.
- El impresionante acabado gráfico del juego.
- El desarrollo de la aventura, mucho menos lineal que en los anteriores.

NO nos gusta

- Los requisitos pueden llegar a ser realmente elevados.
- Esperábamos algo más revolucionario.
- ¿No se volverá a retrasar?

PRIMERA IMPRESIÓN: Un espectacular regreso de la reina sin corona de los videojuegos.




BUENO REGULAR MALO

Hablar de la serie «Tomb Raider» es hablar de su protagonista, Lara Croft, todo un fenómeno y el personaje que más ha contribuido a popularizar el mundo de los videojuegos en todo el mundo. Por sí sólo esto ya bastaría para generar una gran expectación alrededor de «El Ángel de la Oscuridad», pero si, además, le añadimos, por un lado, la polémica generada por las últimas entregas de la serie y su supuesta falta de originalidad y, por el otro, los sucesivos retrasos que está experimentando su lanzamiento, es fácil comprender por qué el interés generado por este juego ha alcanzado niveles pocas veces vistos con anterioridad. Nosotros, tras jugar con una versión muy avanzada del juego, podemos afirmar que esta expectación está plenamente justificada y seguro no va a defraudar a nadie.

Estaba de parranda...

La acción en «El Ángel de la Oscuridad» comienza algún tiempo después del final de «The Last Revelation», aquel en el que se daba a entender que Lara podía haber fallecido. Evidentemente, los rumores acerca de su muerte eran exagerados, porque, de hecho, Lara, nuestra querida y adorable Lara, jamás había gozado de mejor aspecto. Eso sí, la experiencia ha influido en el carácter de la protagonista, ensombreciéndolo, lo que a efectos de esta nueva entrega se traduce en un título más oscuro y tenebroso que ninguno de la serie.

La aventura comienza en París, donde Lara es perseguida por la policía acusada del asesinato de Von Croy, su antiguo mentor. En su intento por demostrar a cualquier precio su inocencia nuestra protagonista se verá envuelta en una historia cada vez más compleja en las que los asesinatos en serie se entremezclan con un enigmático grupo de alquimistas del siglo XIV, una secta supuestamente legendaria y, cómo no, la búsqueda de unos misteriosos objetos de extraños poderes místicos.

Para «El Angel de la oscuridad» se han reproducido numerosas localizaciones de París y Praga, los dos principales escenarios en los que se desarrolla la acción del juego, desde alma-

¿Sabías que...

ya existen proyectos alrededor del nuevo acompañante de Lara, que dependerán, eso sí, de la acogida que reciba en el juego?

Los nuevos movimientos sigilosos de Lara abren muchas posibilidades de juego.

En ocasiones no podremos evitar recurrir al uso de la fuerza... la vida es así.

El juego incluye una gran variedad de escenarios, tanto interiores como exteriores, muy realistas.

cenes, alcantarillas o catacumbas, hasta el mismísimo museo del Louvre.

¿Revolución o evolución?

Para esta nueva entrega el sistema de juego tradicional de la serie ha experimentado bastantes cambios, sin renunciar por ello a respetar el espíritu de la saga.
Entre todos ellos destaca sin duda el nuevo repertorio de habilidades del que dispone la protagonista. Ahora, además de correr, saltar o trepar, Lara hace gala de movimientos sigilosos dignos del mismísimo Solid Snake, el archifamoso protagonista de los «Metal Gear». Así, por ejemplo, durante el juego podemos acercarnos por detrás a los guardias sin ser oídos para luego dejarlos inconscientes. Igualmente, también es nueva la posibilidad de escalar paredes o la de practicar el combate cuerpo a cuerpo.
La otra gran novedad es que en determinadas fases del juego podremos con- ►►

A qué se parece...


En «Splinter Cell» el sigilo también es un aspecto fundamental en muchas de las misiones.


«Mafia» también posee un fuerte hilo argumental, digno de una película de Hollywood.



■ Las nuevas animaciones le otorgan a Lara una naturalidad pasmosa, parece real.

■ El argumento de la aventura tiene un enfoque algo más oscuro de lo habitual.

■ La posibilidad de controlar a Kurtis Trent es una agradable novedad que enriquece el juego.

HABLAR CON OTROS PERSONAJES INFLUYE EN LA ACCIÓN Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS PROTAGONISTAS

trolaremos a otro personaje en vez de a Lara. Este personaje, llamado Kurtis Trent, es un ex legionario que pertenece a una misteriosa sociedad mística y gracias a sus habilidades de combate con armas pone el contrapunto a las nuevas habilidades sigilosas de Lara. Además, también posee sus propios movimientos especiales así como un extraño dispositivo, una especie de disco rodeado de cuchillas llamado Chirugai, con el que puede realizar diferentes ataques.
Para terminar con las novedades, en el sistema de juego, por vez primera en la serie, podremos mantener conversaciones con personajes secundarios, eligiendo nuestra parte del diálogo de entre una lista de opciones. Estos personajes se portarán de una forma u otra dependiendo de qué conversación hallamos tenido, lo que afecta directamente al desarrollo de la aventura. Esto no quiere decir que «El Ángel de la Oscuridad» vaya a tener varios finales alternativos, pero sí que resulta mucho menos lineal que las aventuras anteriores.

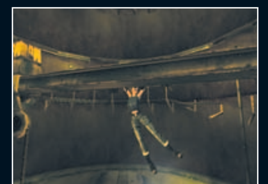
Tecnología punta

A pesar de que los fans más acérrimos de la saga pueden no estar de acuerdo con nosotros, lo cierto es que las últimas entregas de la serie, en especial «Tomb Raider Chronicles», no destacaban precisamente por su innovación tecnológica. De hecho el propio director de operaciones de Core, Adrian Smith, ha reconocido que en los últimos juegos las limitaciones tecnológicas les habían impedido implementar todo lo que tenía en mente el equipo de desarrollo. Esta situación, afortunadamente, no se va a repetir de nuevo, ya que si algo destaca en «El Ángel de la Oscuridad» es la potencia su nuevo motor gráfico y su evidente reflejo en toda la acción del juego.
Una idea de esta potencia la da el hecho de que el modelo de Lara Croft ha pasado de estar realizado con 500 polígonos en los anteriores juegos a componerse de más de 5.000 en éste... Este aumento exponencial en el nivel de detalle repercute directamente en la calidad de las animaciones y los movimientos muchísimo más realistas, para los que se han empleado diferentes modelos humanos, incluyendo una amplia gama de expresiones faciales. ¡Lara parece de verdad!¡Un sueño hecho realidad!
Igualmente, resultan espectaculares los efectos luminosos que desarrolla este nuevo motor, en especial los asociados a los efectos climáticos, de presencia continua a lo largo de la aventura, y que contribuyen a dotar al juego de una atmósfera realmente interesante. Eso sí, todo este alarde gráfico tiene sus consecuencias y al parecer los requisitos técnicos del juego van a ser francamente elevados, partiendo de un mínimo de Pentium III a 800 MHz con 128 MB de memoria RAM.
En cualquier caso, aún es pronto para hacer ninguna valoración definitiva, en especial porque Core Design sigue fiel a su política de reservarse información hasta justo antes del lanzamiento del juego, pero lo que está claro es que nos encontramos ante un «Tomb Raider» mucho más innovador que los anteriores, lejos de ser revolucionario, eso sí, pero que tiene, por lo que hemos visto hasta ahora, suficiente gancho como para atraer por igual tanto a los recién llegados, que han conocido el personaje de Lara en el cine, como a los aficionados más veteranos.

J.P.V/D.D.F.

Motor nuevo





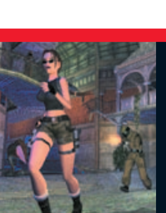
EL NUEVO MOTOR gráfico del juego y su asombrosa potencia ha permitido diseñar el juego con total libertad, sin ningún tipo de limitación tecnológica.

EL MODELO DE LARA CROFT por ejemplo, cuenta con más de 5.000 polígonos, lo que le otorga un nivel de detalle y, sobre todo, un realismo como no habíamos visto nunca en la serie.

LOS EFECTOS VISUALES también se benefician de esta nueva potencia, en especial los efectos climáticos, como la lluvia, que son muy naturales.

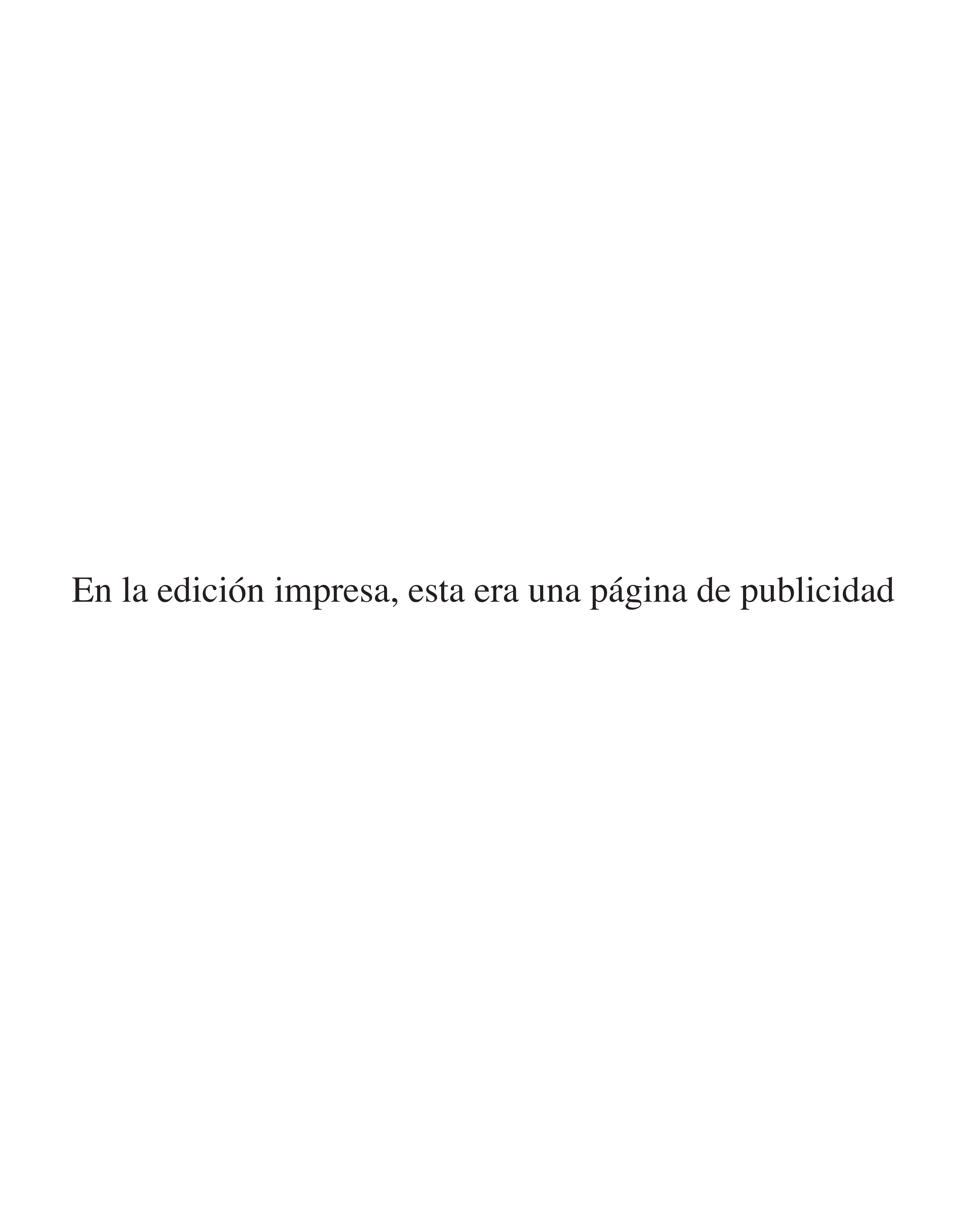
LAS ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES y en especial las de Lara Croft, también han sido rediseñadas por completo, con la utilización de modelos humanos para su captura.

¿Sabías que...



el Museo del Louvre que aparece en el juego es una réplica del real, incluyendo no sólo su distribución arquitectónica, sino también las pinturas expuestas?

▶En preparación: **PC,PS2**
▶Estudios/Compañía: **CORE DESIGN/EIDOS**
▶Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
▶Localización: **CASTELLANO**
▶Fecha de lanzamiento: **MAYO 2003**
▶Página web: ***www.tombraider.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Red Faction 2

Acción y nada más que acción

¿Te gusta la acción y romperlo todo? Si tu respuesta es sí, lee este avance. Porque este juego será tu sueño hecho realidad (bueno, si te fias de sus creadores). Una segunda parte que quiere conseguir lo que la primera no pudo.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- Que las cualidades del motor «Geo Mod» se aprovechen para mejorar la jugabilidad.
- El acertado diseño de los distintos niveles.
- Las mejoras en el diseño de personajes y en la IA.
- Que haya más armas y vehículos que manejar.



NO nos gusta

- Que se hayan eliminado completamente las escenas de sigilo y ocultación.
- El desarrollo de muchas fases resulta demasiado lineal.
- No podemos controlar a otros miembros del comando.
- El argumento es una mera excusa.

PRIMERA IMPRESIÓN: Vuelve «Red Faction», con un diseño mucho más acertado.



BUENO REGULAR MALO

En 2001 un juego de acción llamado «Red Faction» intentó sorprender a propios y extraños al introducir una tecnología bautizada como «Geo-Mod». En teoría, permitía al jugador destruir indiscriminadamente cualquier parte del escenario, sin limitación de ningún tipo, y aprovechar esta cualidad para obtener ventajas tácticas aplicables a la jugabilidad. En la práctica, esta idea se vió muy, muy limitada, y se aplicó sólo en contadas ocasiones, en situaciones prefijadas, obviando esa buscada libertad del jugador para abrirse su propio camino a tiros. Dos años más tarde, llega la segunda parte del juego, que promete importantes mejoras al respecto.

Acción y sólo acción

«Red Faction II» será un juego de acción directa, dedicado a los amantes de los arcades sin complicaciones. La primera parte del juego incluía múltiples zonas en las que había que hacer uso del sigilo y la ocultación. Tras analizar las opiniones expresadas por los usuarios, los diseñadores del juego han decidido eliminar este tipo de escenas y centrarlo en los combates y en las escenas de acción. El juego contará con distintos niveles en los que habrá que cumplir varios objetivos. Para conseguirlo dispondremos de varios vehículos y de un amplio arsenal de armas. El desarrollo de las misiones será lineal, si bien combinará el uso de acontecimientos prefijados, con otras situaciones, que implican una interacción directa con la IA y pueden afrontarse de distintas maneras. Será un juego ideado para un modo individual, a pesar de que incluirá una opción multijugador muy sugerente.

Revuelta social

«Red Faction II» ofrece una experiencia independiente a la aportada por su predecesor. La historia es diferente y apenas presenta conexiones con el episodio anterior. Es un juego distinto, así que cualquier jugador que se acerque a la saga por primera vez, no tendrá problemas para entender la historia que aquí se relata. En esta ocasión encarnamos al soldado Alias, un experto en demoliciones, con implantes nanotecnológicos que mejoran sus habilidades de combate. Estamos inmersos en una revuelta social (que tiene lugar en la



¿Sabías que... los desarrolladores han partido de la versión original para consola, optimizando el código para obtener un mayor rendimiento?

■ Esta segunda parte aprovecha al fin todas las cualidades del motor «Geo-Mod», y potencia el diseño de niveles y la jugabilidad.

■ Disponemos de un buen número de armas nuevas que utilizar.

■ La IA es mucho más avanzada en esta segunda parte del juego.

Tierra) y las autoridades persiguen a los implantados con esta tecnología ilegal para eliminarlos. Alias decide unirse al "Red Faction", un movimiento de resistencia que lucha contra la opresión a la que los somete el Gobierno. Formamos parte de un escuadrón de cinco especialistas en destrucción, cada uno con habilidades bien diferentes, que tendremos que aprovechar en distintos momentos del juego. Tangier es especialista en sigilo e infiltración, Quill un mortífero francotirador, Repta es experto en armas pesadas, Shrike conduce con soltura cualquier vehículo y Molov es el líder del comando, y se encarga de la planificación estratégica.

Arrasa con todo

La tecnología «Geo-Mod» sigue presente en esta segunda parte del juego, aunque ahora se intenta llegar donde no se pudo en el juego original. Es decir, exprimir sus cualidades para mejorar la jugabilidad. El ►►

A qué se parece...



■ «Unreal II» es otro juego de acción directa, y también está ambientado en un futuro lejano.



■ En algunas escenas de «Medal of Honor» podíamos destrozar el escenario en tiempo real.

SU TECNOLOGÍA SE CREA PARA POTENCIAR AL MÁXIMO LA JUGABILIDAD; LO QUE YA SE INTENTÓ EN LA PRIMERA PARTE

diseño de niveles pretende potenciar las posibilidades de esta tecnología. Muchas zonas nos obligan a destruir parte de los escenarios, como opción más lógica para seguir avanzando y durante los combates podemos sorprender a nuestros enemigos destruyendo las paredes tras las que se parapetan (si es que ellos no se nos adelantan). Además, muchos puzzles están pensados para que usemos esta peculiaridad del motor gráfico. No obstante, los creadores del juego no han querido que «Red Faction II» fuera una "demostración de tecnología" antes que un programa divertido y lleno de acción. Por eso, además de dar más relevancia al motor «Geo-Mod», se han mejorado otros aspectos fundamentales, como son la calidad de los gráficos y el diseño de los personajes, la IA de los enemigos, la concepción de los niveles, un apartado multijugador más cuidado y un arsenal mucho más extenso y apetecible.

Enemigos inteligentes

La IA de los enemigos ha mejorado notoriamente. Los personajes demuestran una inteligencia palpable, más refinada que en la primera parte. Hay una amplia gama de enemigos y cada uno de ellos cuenta con su propio comportamiento y determinados parámetros de alerta. Los soldados rasos actúan de forma muy distinta a los soldados de élite o a los escuadrones de la muerte, que persiguen al jugador a pesar del daño que reciban. En el modo multijugador, la IA de los bots será también muy elevada, e incorporará tres niveles progresivos de dificultad. Además, el jugador podrá crear sus propios bots y configurar la inteligencia que demuestran para ajustar la dificultad del juego. La respuesta de la IA siempre dependerá de los actos del jugador y del entorno que le rodea. Y es que los enemigos también usarán las posibilidades que les brinda la tecnología «Geo-Mod» para sorprendernos.

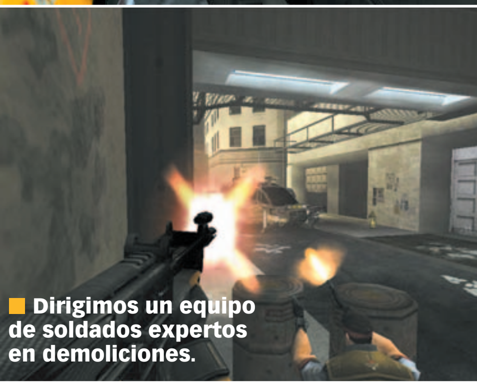
¿Armas futuristas?

La mayoría de las armas presentes en «Red Faction II» están inspiradas en modelos reales, si bien incluyen modificaciones futuristas que muestran una tecnología imposible hasta la fecha. Encontramos todo tipo de armas cortas, algunas con variantes para usar a dos manos. Asimismo dispondremos de rifles de asalto, entre los que destaca el NICW, un arma imaginaria inspirada en el rifle 0ICW que actualmente desarrolla el gobierno de los Estados Unidos. Este arma combina la precisión de un rifle con la contundencia de un lanzagranadas, e incorpora un visor que nos indica el estado de salud de nuestro enemigo. Otras armas futuristas son el "magnetic rail driver", que permite ver y disparar a través de las paredes. Cuando usemos ésta será la oportunidad ideal para poner en práctica todas las posibilidades de la tecnología en la que se basa el diseño del juego. Aunque podremos terminar el mismo usando una única arma, el adecuado uso de cada una de ellas mejorará la experiencia de juego y nos facilitará las cosas en determinadas situaciones. A priori, el diseño de «Red Faction II» parece mucho más acertado que el de la primera entrega. Las aportaciones que la tecnología «Geo-Mod» puede hacer a la jugabilidad son aún inimaginables, teniendo en cuenta las posibilidades tácticas que promete al jugador.

I.C.C.

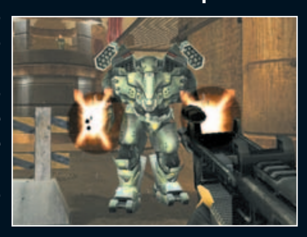

Se han eliminado las fases de sigilo presentes en la primera parte, para ofrecer acción y nada más que acción.


El apartado gráfico también ha mejorado sensiblemente.


Dirigimos un equipo de soldados expertos en demoliciones.

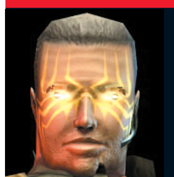
Diseño de niveles

DISEÑAR NIVELES EQUILIBRADOS con una jugabilidad bien ajustada, es una tarea compleja que lleva mucho tiempo, y más cuando hay que aprovechar al máximo una herramienta tan poderosa como el motor «Geo-Mod». El proceso comienza con una idea básica sobre el ambiente deseado, que hay que engarzar de forma natural en el argumento previamente diseñado.



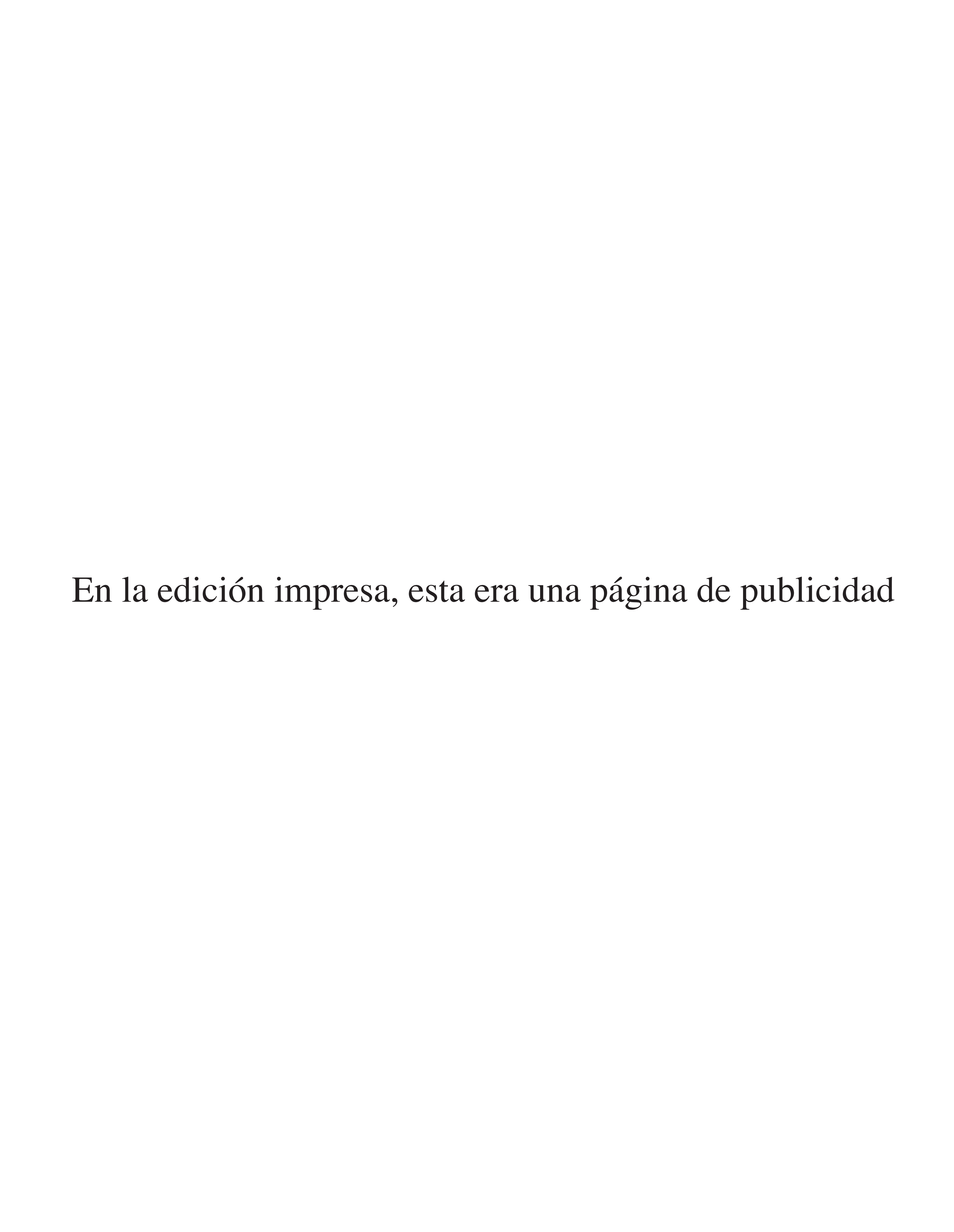
DESPUÉS SE PLANIFICAN las armas que el usuario encontrará y qué tipos de enemigos aparecerán en el mapa. Con esta información el diseñador del proyecto y el creador de niveles discuten cómo poner en práctica sus ideas, mientras un artista comienza a dibujar bocetos de la arquitectura del nivel. Ya sólo queda materializarlo, pasando los bocetos del papel a entornos 3D, y ajustar los elementos que no funcionen. Los últimos retoques consisten en ajustar las texturas y la jugabilidad.

¿Sabías que...



entre los vehículos desarrollados para esta versión se ha incluido un potente robot de combate cuyo diseño se basa en los de la saga «Battletech»?

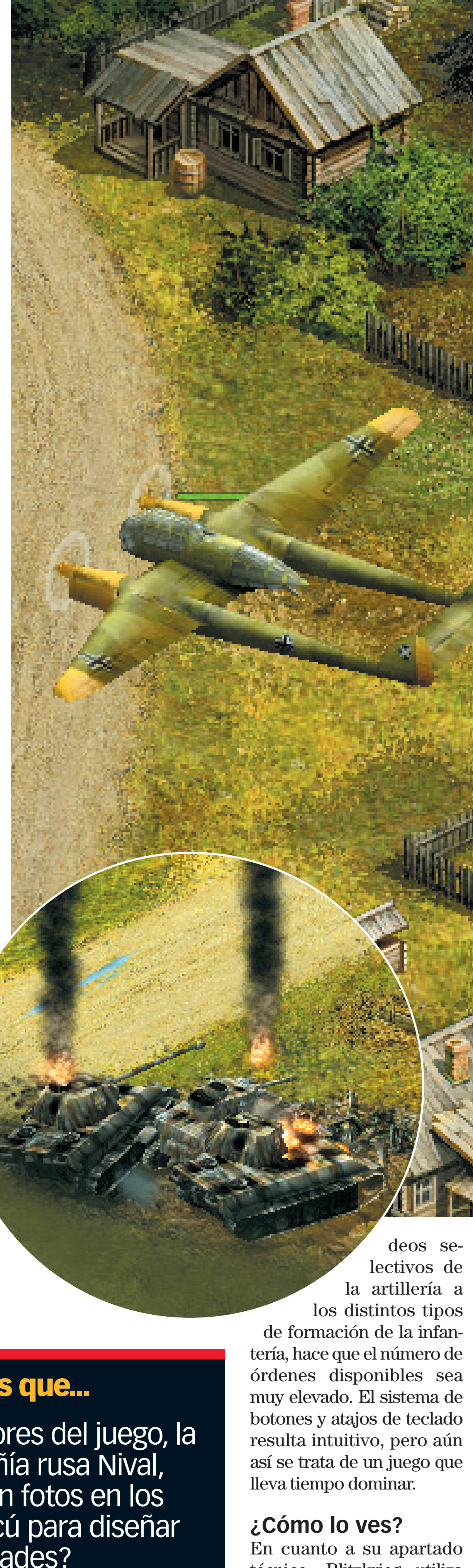
- En preparación: **PC,XBOX**
- Estudios/Compañía: **VOLITION/THQ**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **NO CONFIRMADO**
- Fecha de lanzamiento: **PRIMAVERA 2003**
- Página web: ***www.redfaction2.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Blitzkrieg

La Guerra en detalle

Intentar convencer a un jugador de lo "realista" que resulta un elfo o una nave espacial es bastante sencillo. Otro tema bien distinto es cuando se puede comparar con el original. Aquí es donde un programa de estrategia se la juega.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La gran cantidad de misiones disponibles.
- El amplísimo catálogo de más de 200 unidades diferentes.
- El realismo histórico que alcanza toda la ambientación del jeugo.
- El nivel de detalle en escenarios y unidades.



NO nos gusta

- Puede resultar demasiado complicado incluso para los jugadores veteranos.
- El motor gráfico resulta algo obsoleto en los tiempos que corren.
- No poder mover la cámara afecta en parte a la jugabilidad.
- No introduce ningún elemento realmente original.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un juego lleno de detalles destinado a los aficionados más veteranos



La Segunda Guerra Mundial ha dado pie a muchos juegos de estrategia en tiempo real, pero la verdad es que muy pocos de ellos alcanzan el realismo y el nivel de detalle de que hace gala «Blitzkrieg», un complejo y elaborado juego que recuerda de manera más que casual a aquellos juegos clásicos de estrategia por turnos y mapa hexagonal.

La gran guerra

Las tres campañas incluidas en el juego cubren los tres principales bandos en conflicto, el Alemán, el Aliado y el Soviético, y en total comprenden más de 80 misiones diferentes. Si a esto le añadimos 10 mapas para misiones individuales, un modo de escaramuzas con mapas generados aleatoriamente y un modo multijugador para hasta 16 jugadores, parece evidente que «Blitzkrieg» no va a ser un juego para acabárselo en un rato.

Y no son estas las únicas cifras elevadas de «Blitzkrieg», que incluye nada menos que 200 tipos de unidades mecanizadas y 40 de infantería diferentes. Estas unidades, además, han sido reproducidas hasta en su más mínimo detalle, y no sólo en su aspecto gráfico, sino también en todas sus características que el juego reproduce utilizando para ellos varias decenas de parámetros diferentes. Para potenciar aún más este realismo el sistema de juego no incluye ninguna opción de gestión de recursos ni de construcción de edificios, sino que durante las partidas únicamente disponemos de las unidades iniciales y, en algunos casos, de refuerzos que van apareciendo periódicamente.

Por lo que respecta al sistema de control, «Blitzkrieg» respeta los estándares del género en cuanto al uso del ratón, la selección de unidades y la asignación de órdenes, por lo que los aficionados no deberían tener demasiados problemas para "hacerse con los mandos". Sin embargo, la enorme gama de unidades así como la diversidad de ataques especiales, desde los bombardeos selectivos de la artillería a los distintos tipos de formación de la infantería, hace que el número de órdenes disponibles sea muy elevado. El sistema de botones y atajos de teclado resulta intuitivo, pero aún así se trata de un juego que lleva tiempo dominar.

¿Sabías que...

los autores del juego, la compañía rusa Nival, tomaron fotos en los museos de Moscú para diseñar las distintas unidades?

¿Cómo lo ves?

En cuanto a su apartado técnico, «Blitzkrieg» utiliza un motor 2D sin opciones

■ La aviación tiene una importancia fundamental en la resolución de las misiones.

■ Los fenómenos meteorológicos también tienen su efecto en el juego.

■ Los diferentes tipos de terreno incluyen la nieve, el desierto o las praderas.



A qué se parece...



■ En «C&C Generals» también disponemos de unidades y escenarios reales.



■ Tanto la ambientación como el planteamiento de «Sudden Strike 2» son muy parecidos.

para girar o acercar la cámara. Es cierto eso sí, que el realismo que alcanza, tanto en el modelado de los escenarios y unidades como en los movimientos de estas últimas, es elevadísimo, pero tener que recurrir a cambiar la resolución para poder seguir la acción más de cerca no parece un sistema demasiado brillante.

Claramente «Blitzkrieg» está bordeando esa fina línea que separa lo maravillosamente complejo de lo insoportablemente complicado. Nosotros al menos, estamos impacientes por ver si consigue mantenerse en el lado correcto.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
NIVAL/CDV
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Castellano (manual) inglés (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
Mayo de 2003
▶Página web:
www.nival.com

Blood Rayne

Sangre fría y corazón caliente

La combinación de la acción y el horror con elementos sobrenaturales en un videojuego suele dar buenos resultados, y no parece que este título, protagonizado por una vampira justiciera, vaya a ser una excepción.

Primera impresión



SÍ nos gusta

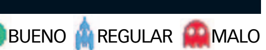
- El argumento y la ambientación "vampírica" del juego.
- La espectacularidad de los ataques cuerpo a cuerpo.
- La sencillez del sistema de control.
- Los diferentes tipos de visión.
- La calidad del motor gráfico.



NO nos gusta

- Puede resultar, a priori, algo corto y no parecen haberse aprovechado todas las posibilidades del personaje.
- No tiene modo multijugador.
- La inteligencia artificial todavía no está totalmente desarrollada.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un interesante título de acción con una gran jugabilidad.



Tras su incursión en el mundo de la simulación automovilística con el espectacular «4x4 Evo», los creadores de «Nocturne» vuelven a intentar asustarnos con «Blood Rayne», un interesante título en el que la acción es el componente principal, pero en el que es inevitable apreciar también algunos toques de horror y supervivencia que le dan un acabado muy interesante y prometedor.

Entre dos mundos

La protagonista, BloodRayne, posee una naturaleza dividida pues a la vez mitad vampira y mitad humana. Esta dualidad le confiere, por un lado, habilidades físicas sobrehumanas –una increíble fuerza, reflejos excepcionales o una velocidad vertiginosa–, pero, al mismo tiempo, su parte humana le impulsa a usar sus poderes para combatir el mal.

En total el juego cuenta con tres grandes niveles, divididos a su vez en submisiones, que nos llevan desde el estado norteamericano de Louisana hasta Alemania, pasando por Argentina. A lo largo de todos ellos nuestra misión será acabar con las fuerzas de la oscuridad enfrentándonos tanto a enemigos humanos como a todo tipo de monstruos y muertos vivientes, y es que, aunque «Blood Rayne» tiene elementos de exploración y de resolución de puzzles, la acción es su principal componente.

A la hora de combatir podremos recurrir tanto a las armas de fuego, de las que el juego incluye un amplio catálogo, como al combate cuerpo a cuerpo. En total, la protagonista dispone de hasta doce ataques o "combos" diferentes, aunque no todos ellos estarán disponibles desde el principio. Otras habilidades especiales incluyen la de chupar la sangre de sus víctimas para recuperar vida, así como la de acumular energía a base de matar enemigos para luego liberarla en una "furia sangrienta" durante la cual todos sus ataques realizan un daño excepcionalmente elevado.

Otro aspecto interesante del sistema de juego son las diferentes visiones de las que dispone la protagonista. Así, además de la vista normal, BloodRayne puede alternar con una visión mística en la que se le revela el aura de los enemigos, indicándole su estado de salud o si están alerta o desprevenidos. También dispone de una visión de rayos X que le permite ver a través de objetos y muros, y de una visión



¿Sabías que...

los desarrolladores del juego reconocen que su principal fuente de inspiración fueron las películas "Matrix" y "Blade"?

■ La abundancia de escenas violentas hace de «BloodRayne» un juego orientado al público adulto.

■ La protagonista posee doce espectaculares combos con los que atacar cuerpo a cuerpo.

■ La pantalla cambia de color para indicar que estamos usando una visión especial.



A qué se parece...



■ «Tomb Raider Chronicles» también mezcla la acción en tercera persona con aventura.



■ El terror y los elementos sobrenaturales también estaban presentes en «Soul Reaver 2».

especial a cámara lenta, parecida al modo "Bullet Time" de «Max Payne».

En el apartado técnico el juego posee un motor gráfico muy interesante, en el que destacan sobre todo sus efectos luminosos y las animaciones de la protagonista, y que, a pesar de ser una adaptación de la versión de consola, está siendo realizado con un esmero inusual. Esmero que, en general, se aprecia en todo el desarrollo del juego, así que parece que merecerá la pena estar pendientes de su aparición, prevista para dentro de muy poco tiempo.

J.P.V.

▶En preparación:
PC, PS2, XBOX, GAMECUBE
▶Estudios/compañía:
TERMINAL REALITY/VIVENDI
▶Género:
ACCIÓN
▶Fecha de lanzamiento:
18/04/2003
▶Localización:
Castellano (texto y voces)
▶Página web:
www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm

Big Mutha Truckers

Haz feliz a mamá

Imagina que has nacido para conducir, tu única aspiración es hacerte con la empresa de transporte familiar en pugna con tus hermanos. Si es así, disfrutarás al volante de un camión de dieciocho ruedas haciendo que mamá se sienta orgullosa.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La ambientación "Red-neck" está bastante conseguida.
- El mapeado es enorme y las ciudades están bien modeladas.
- La física no es muy realista pero sí espectacular.
- Nuestra reputación influye al interactuar con personajes en bares, almacenes y garajes.



NO nos gusta

- El desarrollo es lineal, el juego no es tan abierto como pretende ser.
- No podemos comprar camiones, sólo modificar el nuestro.
- Las voces están en inglés así que es difícil "pillar" los chascarrillos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Aunque correcto, le faltan alicientes que nos inviten a seguir jugando.

BUENO REGULAR MALO

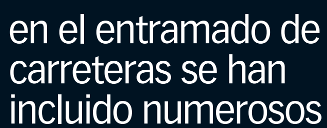
Este arcade de conducción está dirigido a quienes gustan de la velocidad pero se interesan más por la acción que por realismo. En «Big Mutha Truckers» pilotamos un gigantesco camión de mercancías con el objetivo ganar méritos para heredar la compañía de transportes que fundó la madre de nuestro personaje, quien pretende traspasar el negocio a uno de sus cuatro hijos. Disponemos de 60 días para conducir nuestro camión por Hick State County y recaudar más dinero que nuestros hermanos para demostrar a mamá que somos los más capacitados para sucederla.

Compra barato, vende caro

Hay distintas formas de conseguir dinero en «Big Mutha Truckers». La más normal es el transporte de mercancías entre ciudades, haciendo efectivo el lema acuñado por tu madre: compra barato y vende caro. En unos lugares sobran mercancías que escasean en otros, así que nuestra misión será llegar antes que nadie y hacer el agosto vendiendo caro las mercancías que nosotros compramos a precio de ganga. También podemos aceptar desafíos de otros camioneros, apostando por ver quien llega antes a una determinada ciudad. Por último, encontramos misiones alternativas y pruebas de habilidad cronometradas, que pueden reportarnos un dinerillo extra o solucionarnos un día aciago.

Nacido para conducir

La conducción es el aspecto más importante del juego. Todas ellas transcurren en Hick State County, un extenso entramado de autopistas y carreteras comarcales que conectan cinco núcleos urbanos. Las carreteras están repletas de molestos vehículos –utilitarios, policía, camiones o bandas de moteros– que nos impedirán conducir a nuestras anchas. De nosotros depende respetar las normas de circulación o no. Sólo hay que tener en cuenta los indicadores, de daños y de combustible, porque cuando uno de los dos se extingue, se acabó nuestra aventura. Además tanto los moteros como la policía nos perseguirán implacablemente si atacamos a alguno de sus hombres.



¿Sabías que...

en el entramado de carreteras se han incluido numerosos atajos que nos permiten llegar antes que nuestros rivales?

■ Nuestra labor es transportar mercancías en largos trayectos, a bordo de un camión de gran tonelaje.

■ En las ciudades podremos negociar para comprar y vender a buen precio.

■ Encontraremos misiones extra, como carreras de desafío o "trabajillos" ilegales.

A qué se parece...



■ En «King of the Road» también conducimos un camión, pero por escenarios mucho más grandes.



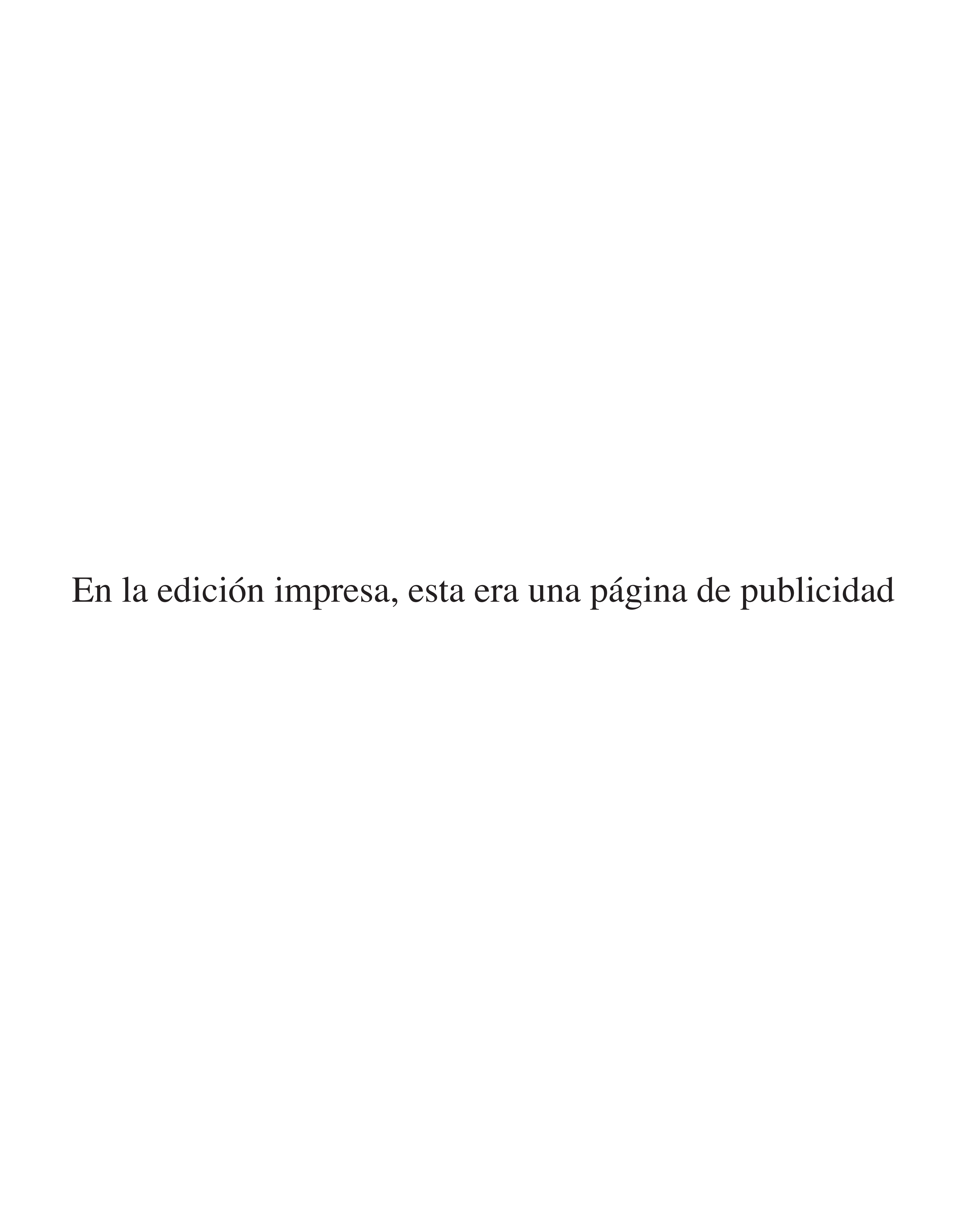
■ «GTA III» ofrece más libertad de acción y la gama de vehículos disponibles es realmente extensa.

Ambientación a la americana

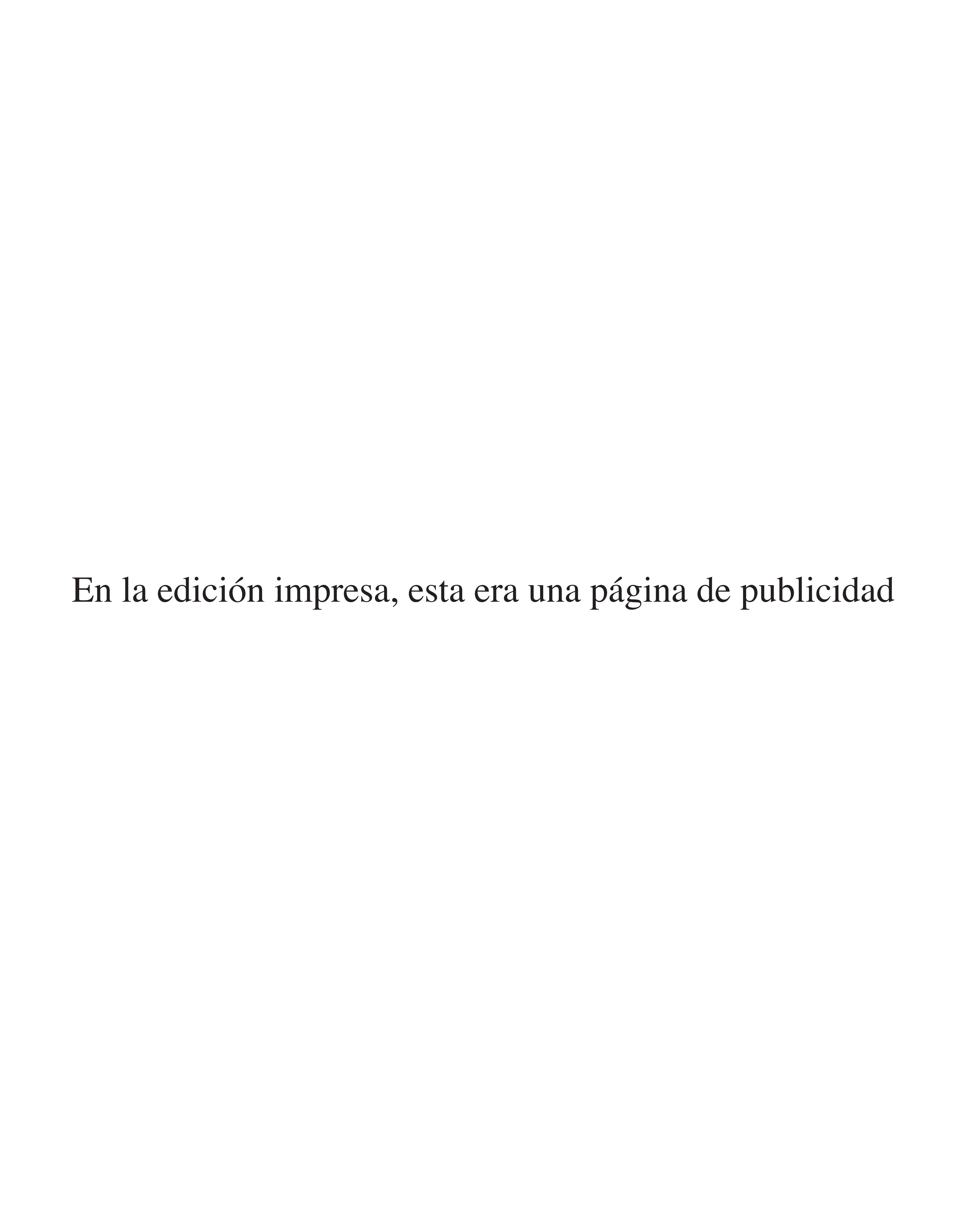
«Big Mutha Truckers» recrea el ambiente típico de la América "profunda". Los cuatro protagonistas del juego son "rednecks", esto es, palurdos sureños, horteras, malhablados y de lo más inculto. Su vida transcurre entre bares de carretera, almacenes de suministro y garajes, en los que modificar las capacidades de sus camiones. No faltarán buenas raciones de música country –disponemos de cinco emisoras distintas– y humor sureño de allí, en un juego entretenido aunque destinado a un público, quizá, demasiado específico.

I.C.C.

▶En preparación: **PC, PS2, XBOX**
▶Estudios/Compañía: **EUTECHNYX / EMPIRE**
▶Género: **VELOCIDAD**
▶Localización: **SÍ (sólo textos y manual)**
▶Fecha de lanzamiento: **A lo largo de Marzo**
▶Página web: ***www.bigmuthatruckers.com***



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1
2
3
4
6
POWER
50 : DELAY
: ONTIME
: ONTIME
: ONTIME
: DELAY
: ONTIME
DELAY


7



5

DEUS EX 2 INVISIBLE WAR

Ion Storm prepara el juego del futuro

«Deus Ex» fue, hace unos años, uno de los juegos más ambiciosos jamás creados; una experiencia nunca vista en un PC. Ahora, «Deus Ex 2: Invisible War», puede llegar allí donde su predecesor lo intentó. Micromanía te desvela su desarrollo, sus secretos y sus armas para conseguir este objetivo.

En Ion Storm, hasta la fecha, no han sido muy amigos de hablar de «Deus Ex 2». La primera vez, la pasada edición del E3, apenas se convirtió en una exhibición de la tecnología sobre la que se pondría en práctica el diseño de la acción. Acción que, como en el primer «Deux Ex», combina de forma poco habitual aspectos que, tomados de modo individual, hacen un recorrido por varios géneros: rol, acción, aventura, y hasta estrategia y simulación.

El universo de «Deus Ex», tanto en el juego original como en su continuación «Invisible War», es muy ambicioso en sus objetivos, a la hora de llevar al jugador a un mundo que parezca real. Un mundo que en «Deus Ex 2» se muestra dominado por las conspiraciones políticas a gran escala, la ciencia ficción , el bioterrorismo, el espionaje, las fuerzas paramilitares y la intervención de un solo protagonista como único obstáculo entre este enemigo invisible y un final, entre varios posibles, que puede resultar tan sorprendente como desconcertante para el futuro de la humanidad, y para el jugador, tal y como se plantea en un juego llamado a ser un clásico.

TODO UN RETO

Asistir a la presentación exclusiva de «Deus Ex 2» es un lujazo, aunque en ella Ion Storm no desvele todos sus secretos. Aún así, sí hemos verifi- ►►

EL MUNDO ES TU ESCENARIO

1 Los tentáculos de "La Orden", el ejército en la sombra de las fuerzas terroristas a las que Alex D. deberá combatir, se extienden por todo el mundo. Una base en el ártico será uno de los escenarios. **2. Los bajos fondos** de la ciudad de Seattle ocultan secretos. Allí nos toparemos con amigos y enemigos. Y, claro está, con células de "La Orden", a las que tendremos que sacar información. **3. Viejos conocidos de «Deus Ex»** harán su aparición en «Invisible War». Tracer Tong será un personaje vital en nuestra aventura. **4. «Deus Ex 2»** será un juego que buscará el realismo para sumergir al jugador en su peculiar universo. Escenarios, personajes y tecnología se dan la mano para conseguirlo. **5. Ciencia ficción y política** se unen en el guión del juego. El jugador tendrá una libertad total para moverse por el mundo de juego e interactuar con todo tipo de personajes, a la hora de conseguir sus objetivos. No existirá una forma única de resolver problemas y solventar obstáculos. **6. Los creadores** de «Deus Ex 2» han diseñado un universo real donde incluso sus personajes disfrutan del ocio. Un grupo musical aparece varias veces a lo largo de la historia. **7.Los escenarios del juego** ofrecerán una variedad de ambientes enorme. Todos ellos coinciden en mostrar un nivel de realismo inusitado al que también contribuyen la IA y el guión.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que el protagonista pueda ser hombre o mujer, a gusto del jugador.
- La tecnología gráfica; una verdadera maravilla.
- La libertad de acción y las posibilidades puestas a disposición del jugador.
- Las mejoras que se pretenden conseguir en IA respecto al juego original.
- La combinación de realismo, ciencia ficción y política en el guión del juego.

NO nos gusta

- No haber podido ver todo el juego real.
- La IA aún está muy verde sobre los objetivos que pretende alcanzar.
- Ion Storm no se moja sobre los requisitos mínimos que necesitará el juego.

EN EL CUARTEL GENERAL

¿Dónde mejor para descubrir los secretos de «Deus Ex 2» que el cuartel general de Ion Storm? Las oficinas que el equipo tiene en las afueras de Austin, cuece a fuego lento, sin prisa pero sin pausa, todos los ingredientes de un juego que quiere ser una referencia para el futuro.

Un moderno edificio de cristal tintado y acero, en Austin, Texas, encierra los secretos de Ion Storm.Curiosamente, Ion Storm no es un estudio que cuente con un número demasiado grande de miembros. Poco más de **veinte personas** trabajan en el desarrollo de «Deus Ex 2», más una serie de colaboradores externos especializados en tareas concretas. Durante la presentación de «Deus Ex 2» a los periodistas que allí nos encontrábamos, Harvey Smith, **el director del proyecto**, y Bill Money ,**productor del juego**, nos comentaron algunos de los principales objetivos que tenían con el juego. Amén del espectacular apartado técnico desarrollado para «Deus Ex 2», uno de sus objetivos es **diseñar una buena IA**. Algo que, de momento, aún les está dando problemas, pero en el que se han centrado desde el comienzo del juego, a diferencia de lo que ocurrió en «Deus Ex», que se desarrolló en los últimos seis meses de producción, y fue algo, según apuntó Warren Spector, que no acabó de convencerles en su versión final.
Warren Spector, el nombre más conocido de Ion Storm, actúa como director del estudio y, durante la presentación, apuntó las metas que tienen con «Deus Ex 2». Para él, **tecnología, IA, historia y ambientación** no pueden pensarse como apartados individuales, sino como un conjunto sólido, que forme los cimientos del juego. Más que dirigir, le gusta orientar a los miembros del equipo, y es frecuente, como ocurrió con la presentación del juego a la prensa, que varios miembros del equipo se apoyen unos a otros durante la explicación de distintos aspectos del juego.



1. Parte del actual equipo de Ion Storm procede de Origin.
2. Harvey Smith, el director del proyecto (en primer plano) Bill Money, Chris Carollo (programador jefe) y Warren Spector, intercambian ideas sobre el juego.
3. La versión Xbox de «Deus Ex 2» es idéntica a la de PC.





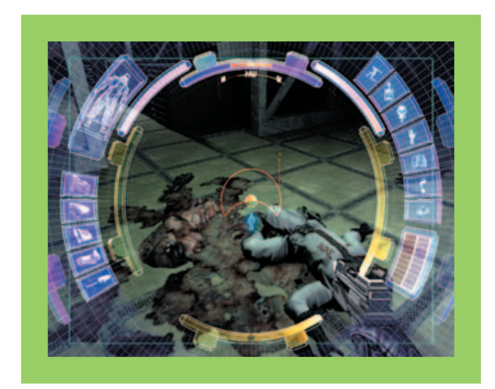
PERSONAJES PARA EL FUTURO

El futuro que presenta **«Deus Ex 2»** no es muy apetecible. Casi dos décadas después de los hechos narrados en el título original, **el mundo sigue amenazado** por múltiples organizaciones terroristas, y el momento parece decisivo para el futuro. En esta tesitura, **Alex D. el/la protagonista** del juego debe recorrer medio globo buscando pistas y solventando enfrentamientos con muchos de estos grupos. **Los personajes** que pueblan este universo son de lo más variado y heterogéneo. Desde células de organizaciones como "La Orden" o "Los Templarios", hasta elementos de máximo poder de ambas, como los jefes de elite de los "Illuminati", o simples "figurantes", **personajes secundarios** que a priori no son relevantes, pero que bien pueden darnos más de una sorpresa. No podemos pasar por alto aquellos que están para dar un toque de realismo al conjunto, como esa banda de música pop por cuya cantante todos parece estar realmente locos, y que aparecerá como un holograma en muchas fases del juego, o los muchos personajes (obreros, soldados, camareros, etc.) cuyo rol parece simplemente testimonial, pero en los que Ion Storm pretende hacer un espectacular trabajo de IA.



CONTROLA LA ACCIÓN

La acción ha sido uno de los principales secretos desvelados del diseño definitivo de «Deus Ex 2». Y aunque parezca algo nimio, el diseño del interfaz de usuario resulta fundamental en un juego como este, sobre todo a la hora de controlar todas las posibilidades del protagonista.



A diferencia de los primeros diseños, el aspecto final del interfaz se basa en una serie de iconos dispuestos en forma circular en la pantalla. Al escoger uno, todo el diseño rota para situarse en la posición adecuada y exhibir nuevas opciones. Así, se tiene acceso a todo tipo de objetos en el inventario, cambio de armas, selección de las opciones de "biomods", etc. Al parecer, todo este cambio de diseño del interfaz ha tenido mucho que ver con el hecho de que «Deus Ex 2» se esté desarrollando de forma simultánea en varios formatos. Según Bill Money, productor del juego, el objetivo era buscar la jugabilidad con un sistema compatible para todas las plataformas.

cado buena parte de sus intenciones. Un rápido recorrido por cuatro misiones nos da una visión global de «Deus Ex 2». Éste, se desmarca de su antecesor en muchos apartados, aunque mantiene toda su esencia en lo referente al diseño de la acción principal. Una intro, donde se muestra la destrucción total de una ciudad por parte de una fuerza invisible en un atentado terrorista, constituyen el punto de partida de «Invisible War» y la investigación sobre el medio empleado y sus responsables la base del juego.
Entra ahora en acción Alex D, el protagonista. Nuestro viejo conocido JC Denton ya no asume el rol principal, aunque hará una aparición estelar en la historia. Pero lo más curioso de Alex D. es una vieja aspiración de Warren Spector, –director de Ion Storm y jefe de proyecto del juego original– ofrecer al jugador la posibilidad de controlar a un personaje femenino. No, Alex no es una chica. Pero puede serlo. ¿Es esto tan importante? Quizá no es relevante al principio, pero puede serlo cuando la historia se va desvelando.
Los personajes secundarios de la trama quizá no respondan de un modo muy distinto al diálogo con un personaje protagonista según su sexo, pero puede que ocurra en ciertos instantes. Y es que la IA, un apartado que se dejó algo de lado en el primer juego –en favor de una trama compleja que, sin limitar las elecciones del jugador para resolver un problema, si le guiara por el entorno de juego–, pretende ahora convertirse en uno de los puntales del diseño de esta segunda parte.

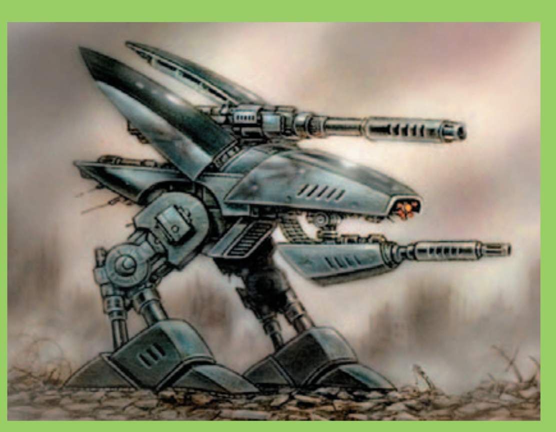
UN UNIVERSO EN PELIGRO ES EL PUNTO DE PARTIDA DE UN JUEGO QUE POTENCIA LA IA DE LOS PERSONAJES DENTRO DE UN ENTORNO MUY REALISTA

SOCIEDAD TECNOLÓGICA

Los hechos narrados en el juego original cambiaron para siempre la sociedad humana. Han pasado 20 años desde entonces, y un tecnificado mundo, donde la nanotecnología impera y su control implica, literalmente, el control del mundo, posee muchos aspirantes a convertirse en los señores absolutos de esta ciencia. Algunos, por oscuras razones. Y entre estos, quizá estén los terroristas.
El viaje de Alex D. llevará a nuestro personaje por todo el mundo. Desde los bajos fondos de Seattle a las bases árticas de La Orden, una de las fuerzas opositoras al régimen establecido, pasando por Oriente Medio y Europa. Pero, sea donde sea, el futuro está dominado por la tecnología. Y ésta también influye en Alex.
El protagonista, y muchos personajes secundarios, hacen de los "biomods", un factor decisivo en el combate y el espionaje. Son la nueva generación de los implantes cibernéticos que JC Denton poseía repartidos por todo su cuerpo, y que ahora se disponen en una más amplia variedad y no son un objeto tan específico como en el primer juego.
Estos "biomods" ya están implantados en Alex, y según como el personaje se mueva por el juego y ►►







UN FUTURO TECNOLÓGICO

«Deus Ex 2» será un juego mucho más ambientado en una atmósfera de ciencia ficción que el juego original, según afirma Warren Spector. Ello tendrá un claro reflejo en muchos apartados del juego, como los "biomods" que usan los personajes para potenciar su apartado físico y psíquico, o los innumerables robots que pululan por todo el juego.
El diseño de los robots parece preocupar especialmente a Ion Storm, no sólo para ofrecer una ambientación correcta, sino como verdaderos personajes de relevancia en el entorno de juego. Robots de limpieza, militares, de vigilancia, de seguridad, y criaturas a medio camino entre lo biológico y lo cibernético, verdaderos "cyborgs", aparecen en el juego con una misión que cumplir. Su unión con los personajes humanos a veces es total durante el guión.





cómo nosotros juguemos con él, potenciarán distintas habilidades. Por supuesto, es posible cambiarlos. De hecho, habrá un mercado negro de “biomods” en el juego. Pero implantar uno encima de otro puede dar resultados no siempre acordes a lo buscado, y su precio puede ser casi absurdo. En relación a ellos, algunas de estas habilidades adquiridas puede ser vitales a la hora de superar un obstáculo de un modo u otro. Y también tienen relación con ese apartado de ciencia ficción que Spector insiste en considerar tan importante. Uno de los caminos escogidos por Ion Storm para dar forma a este apartado es la inclusión de robots, de todo tipo: domésticos, sanitarios, militares… y será posible dominar algunos de ellos gracias a los “biomods”.

Pero, ante todo, «Deus Ex 2» pretende ser sigilo. Acción, táctica y espionaje. Y el modo en que el jugador lo ponga en práctica para resolver problemas, es decisión exclusiva del jugador.

CAMINOS ABIERTOS

Como afirman Harvey Smith y Warren Spector, «Deus Ex 2» pretende ser un juego que no limite al usuario. Como su antecesor, habrá muchos modos de solventar obstáculos. Pero la

UN MUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

Como juego de acción basado en el sigilo y la infiltración, «Deus Ex 2» pretende ofrecer realismo. Sus creadores han echado el resto para diseñar un mundo que potencie este apartado, gracias sobre todo al prodigioso uso de luces y sombras dinámicas.

El mismo motor gráfico que consigue resultados sorprendentes sobre los personajes, lo hace sobre los escenarios. En particular, no tanto por el modelado, aunque también, por el modo en que el juego utiliza luces y sombras.

Por supuesto, a estas alturas, la comparación con «Doom III» es inevitable, y bastante certera, por cierto. Aunque Warren Spector afirma que en este sentido, y con resultados bastante parecidos, están también en la lista títulos en desarrollo actualmente como «EverQuest 2» y «Halo 2».

Sea como fuere, y usemos las comparaciones que mejor nos parezca, la realidad es que «Deus Ex 2» utiliza un entorno lo más real posible, y que aprovecha luces y sombras de un modo asombroso, de forma dinámica, para potenciar el aspecto táctico de la acción. Aquello que juegos como «Thief» o el mismo «Deus Ex» sólo apuntaron, «Deus Ex 2» lo lleva a la práctica del modo real que Warren Spector soñó, con unos resultados simplemente apabullantes.

Pero lo mejor, es que esto no jugará sólo en beneficio del jugador. El enemigo también lo aprovechará. Así, Spector nos comentó que habrá una fase del juego en que Alex D se quedará encerrada (o encerrado) en una habitación con un enemigo. Éste apagará las luces, usará un visor térmico y nos acosará sin descanso intentando eliminarnos. Todo un ejemplo de los desafíos a que nos someterá la maravillosa tecnología que está dando vida a «Deus Ex 2».



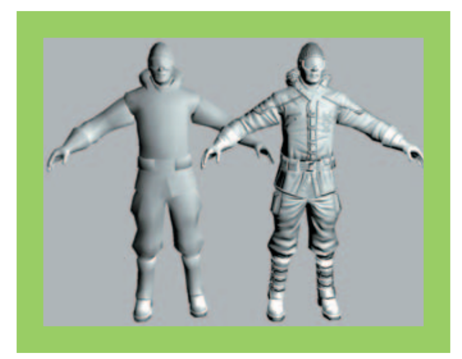
Uno de los viejos sueños de **Warren Spector** con «Deus Ex» se ve por fin culminado. **Alex D**. el personaje protagonista de «Deus Ex 2», puede ser él o ella, a gusto del jugador. Una característica que quizá no se quede en un aspecto meramente estético. **No deja de resultar curiosa esta opción en un juego** cuya acción se desarrolla en una perspectiva subjetiva, de modo que el jugador nunca llega a ver en realidad el aspecto de su personaje. Sin embargo, en Ion Storm insisten en que sutiles, pero importantes variaciones en la acción, se pueden dar en el juego decidiendo que **Alex D. sea hombre o mujer.** Ion Storm no pretende que esas variantes lleguen a influir de forma radical en, por ejemplo, la reacción de un personaje a nuestro protagonista, según sea él o ella. Pero quizá pueda ocurrir. Sea como sea, Alex D., en cualquiera de sus dos posibilidades, desarrollará **puntos comunes entre ambas**. Como el uso de los “biomods”. Se podría decir que los “biomods” son equivalentes a las mejoras cibernéticas del juego original, pero con pequeñas diferencias. El uso de “biomods” afecta a todo el cuerpo, y su desarrollo en uno u otro sentido se decide por el modo en que se juegue. **Los “biomods”** también están presentes en los enemigos, y en un momento dado podemos aprovecharnos de ellos, como una especie de vampirismo. Pero situar un “biomod” **nuevo encima de otro** que tengamos en uso puede afectar decisivamente al modo de jugar, cerrando o abriendo opciones.



DEUS EX 2 INVISIBLE WAR

PERSONAJES REALES

El detalle que el motor gráfico de «Deus Ex 2», partiendo de la tecnología base de la última versión del motor de «Unreal», alcanza en el modelado de personajes y escenarios es asombroso. Se trata no sólo de conseguir el objetivo de un entorno gráficamente excepcional, sino un realismo que el equipo considera vital para el juego.



Partiendo del **motor 3D de «Unreal»**, Ion Storm ha llevado a cabo un proceso de cambios tal en el código, que prácticamente han creado un nuevo motor 3D. Los personajes, que ofrecen un aspecto sencillamente real, basan ese detalle, sobre todo, en la aplicación de **texturas de relieve** ("bump"). Aunque los modelos, en líneas generales, también están creados sobre mallas de gran detalle, obtienen los mejores resultados gracias a la aplicación de mapas de relieve sobre los mismos.
Los resultados son evidentes, como demuestra la imagen, incluso antes de aplicar la textura sobre el modelo.

meta del equipo es que se pueda acabar el juego sin disparar un solo tiro, pese a que éste parezca el camino "fácil". En la práctica, valdrá más maña que fuerza. Y por ello, «Deus Ex 2» es un juego que posee una tecnología, gráfica sobre todo, y de IA desproporcionada.
El entorno de juego que propone «Deus Ex 2» premia el sigilo. Así, movernos entre sombras, la interacción con los personajes, la acción subrepticia y la "discreción", en líneas generales, se premian. Los escenarios parecen reales. Se ha realizado un gran esfuerzo a la hora de recrear entornos repletos de luces y sombras dinámicas. Donde cada paso a dar es importante y donde una coherencia de nuestras acciones tienen una recompensa, si no inmediata, sí evidente en los cortos plazos.
En cierto sentido, «Deus Ex 2» usa una tecnología gráfica parecida a la de «Doom III», su referencia más inmediata, aunque el propio equipo reconoce que no han querido abusar de ella. Es muy fácil que los jugadores, ya que el juego lo permite, se dediquen a "juguetear" con esta parafernalia de luces y sombras, y ese tampoco es el objetivo de Ion Storm: «Deus Ex 2» es un título que abarca una combinación de géneros, destacando sobre todo la acción táctica y este entorno se adapta a los objetivos del juego, y no al revés. Spector comenta, a modo de anécdota, como en una charla con John Carmack le mencionó que, con metas muy distintas en los desarrollos que Ion Storm e id Software se traen entre manos, ambos han llegado a soluciones gráficas similares. Distintos caminos que conducen a un mismo objetivo: sumergir al jugador en un universo lo más real posible. Y aquí, el entorno gráfico tiene gran importancia.

EL GUIÓN SIGUE SIENDO CLAVE Y SE HAN BUSCADO NEXOS, COMO LA APARICIÓN DE PERSONAJES CONOCIDOS, QUE RELACIONAN LOS DOS JUEGOS

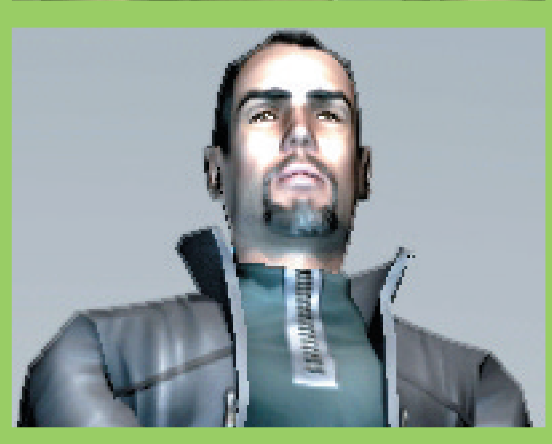
ESPERANDO EL FUTURO

Después del primer encuentro con el juego real considerar que Ion Storm está en el camino correcto con «Deus Ex 2» es casi una obligación. Pocas veces hemos visto una conjunción tan perfecta de tecnología, diseño de acción e innovación en un juego.
Ahora bien, de lo que sí desconfiamos es de las fechas que se dan para el lanzamiento del juego. En nuestra opinión, junio es un mes que está demasiado cerca como para que se cierre y depure todo lo que «Deus Ex 2» aún tiene que perfilar. Quizá lo consigan, aunque ya se ha visto en numerosas ocasiones que un lanzamiento precipitado puede dar al traste con un trabajo bien planificado en el diseño. En este sentido, preferimos esperar unos meses más, si es necesario, y disfrutar de la intensa experiencia de juego, como afirma Spector que es el objetivo del estudio, que puede suponer «Deus Ex 2». Aunque, si todo se consigue en las fechas previstas, evidentemente tampoco nos vamos a molestar, ¿verdad?

F.D.L.







VIEJOS CONOCIDOS

Su presencia no es muy activa pero algunos personajes, viejos conocidos del título original, harán su aparición durante el juego, para dar alguna sorpresa al usuario.
Tracer Tong es el personaje que repite aparición, de forma decisiva en el transcurso de la historia que «Invisible War» nos ofrecerá. Pero sobre todo, los chicos de Ion Storm han querido dar un nexo de unión a ambos juegos con la presencia, en un acto del guión, del antiguo protagonista de «Deus Ex», JC Denton, así como de su hermano, Paul. Aunque al aspecto de ambos, como se puede apreciar por las imágenes, es bastante diferente a cómo los recordábamos. La justificación de su aparición aún no ha sido desvelada por Ion Storm. Simplemente, afirman que tendrá lugar una o una serie de conversaciones entre los Denton y Alex D. para dar algunas pistas sobre la historia.

Galería
IMÁGENES DEL MES





Enter the Matrix

Agentes. ¿Qué es "The Matrix" sin agentes? Como un jardín virtual sin flores cibernéticas. El enemigo más temido por los humanos que han "despertado" al mundo real, y que entran de vez en cuando al sistema, será también el enemigo a batir en «Enter The Matrix». Shiny, sin embargo, no quiere desvelar, de momento, cuándo tendremos que hacer frente a tan duros rivales. Sí es seguro que nos veremos las caras con Smith, ya que el modelo creado a partir de las características físicas de Hugo Weaving, el actor que le da vida en las películas, está siendo usado por el estudio para el desarrollo del juego. Pero no adelantemos acontecimientos sobre el particular, sino sobre el juego. Shiny va dejando caer con cuentagotas nuevas imágenes, en espera de la versión final del juego que aparecerá en el momento del estreno de la película. Seguiremos esperando.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Juegos de Guerra

Dos juegos, dos géneros. Ambos enfrentados en un mismo ámbito de discusión: "la guerra". O mejor dicho, los juegos de guerra. Así, este mes en Micromanía los miembros de la redacción nos hemos atrincherado en dos opiniones encontradas, sobre cual debía ser el juego del mes. Unos defendían «C&C Generals». Otros, entre los que me encuentro, «Vietcong». Mientras tanto, ambos bandos argumentaban en medio del fuego cruzado hasta que se hizo el silencio. La batalla, se ha inclinado a favor de mis rivales y, por tanto «Generals» es el vencedor. Han pagado, eso sí un alto precio por la victoria.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

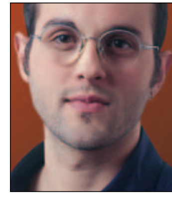
En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Unreal II, Grand Theft Auto III y Vietcong y Freelancer.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Civilization III Play The World.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Splinter Cell y Silent Hill 2.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Praetorians, Diablo 2 y C&C Generals.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Splinter Cell IGI 2 Covert Strike, Unreal II y Unreal Tournment 2003.

LA CUESTIÓN DEL MES
A la hora de jugar a la guerra, ¿que prefieres: los juegos de acción o los juegos de estrategia?

- Nacho Cuezva: Sólo puedo medirme a mí mismo si estoy en plena acción de batalla.
- Jorge Portillo: Me siento carne de cañón a merced de otro estratega que no sea yo.
- Juan Antonio Pascual: Si juego a la guerra quiero prefiero ser un soldado y no un burócrata.
- Gabriel Pérez-Ayala: En los de estrategia hay que estar preparado para el asumir el mando.
- Jacobo Martínez: Mmmh... No sé. ¿Porqué no la acción táctica y así dirigir la misión in situ?

RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

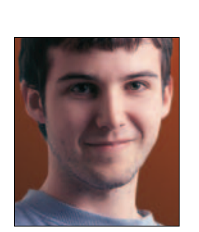
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que «C&C Generals» sea, más que digno sucesor de la saga «Command & Conquer», el mejor de la serie.
- Que «GTA III Vice City» esté a punto de convertirse en una magnífica realidad también en PC.
- La bocanada de aire fresco con la que nos sorprende «PRO Race Driver» en el género de la velocidad.
- El estupendo trabajo de conversión que ha realizado Konami de «Silent Hill 2».
- La atmósfera creada en «Vietcong» capaz hacernos sentir en las entrañas de la jungla.

NO nos gusta

- El inapropiado sistema de control implementado en «Metal Gear Solid 2: Substance».
- El límite que finalmente se ha impuesto en la libertad de acción de «Freelancer».
- La falta de agresividad de los pilotos rivales en las carreras de «Nascar Racing Season 2003»
- Tener que esperar un poco más para disfrutar de «Indiana Jones y La Tumba del Emperador»
- Que id Sofware muestre las imagenes de «Doom III» a ritmo de cuentagotas.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III y PRO Race Driver.

Con los juegos estrategia el jugador es el máximo artífice de la victoria.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: FIFA 2003 y Nascar Racing Seson 2003.

Sólo quien se enfrenta al enemigo cara a cara sabe qué es la guerra.

Índice de contenidos

C&C Generals

El mejor de su serie

La última entrega de C&C nos presenta un teatro geopolítico, algo menos fantástico esta vez, y sin embargo más caricaturesco y cargado clichés que las anteriores. Entre las innovaciones, están los gráficos por fín en 3D.

Este título representa una nueva generación para la serie «Command & Conquer» –tal como exige la acusada evolución del género– y está definida por una presencia gráfica excepcional y una experiencia multijugador fluida, accesible y competitiva. «Generals» supone también una divergencia con respecto a los conceptos tradicionalmente asociados a la serie «Command & Conquer», tanto en el aspecto de la jugabilidad como en su hilo argumental. Lejos de estar ambientado en un universo paralelo –y un tanto descacharrante– como el que se nos presentaba en «Red Alert 2», aquí el énfasis está puesto en el realismo para mostrar la guerra moderna, sin que haya lugar para arañas mecánicas, soldados psíquicos o tanques que se hacen pasar por árboles para confundir al enemigo.

La referencia

EMPIRE EARTH



- **El motor «Generals» es más espectacular, pero también exige unos mayores requisitos.**
- **El número de unidades y tecnologías no es tan cuantioso como el de «Empire Earth»**
- **La experiencia multijugador de «Generals» es mejor gracias al eficiente sistema "quickmatch".**



Las armas de asedio invitan a la adopción de una postura ofensiva y vivaz en las partidas.



Incluso en la más caótica batalla, no es difícil tener una percepción estratégica de la misma.

Infomanía

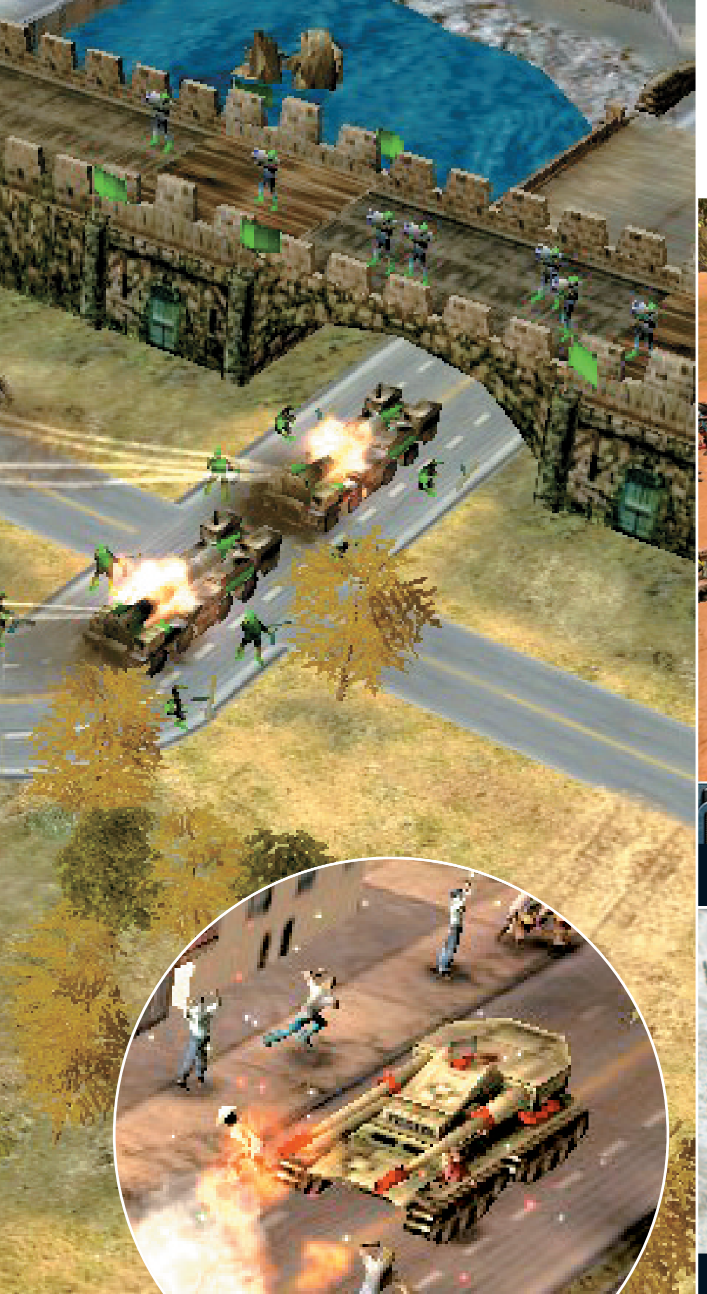
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 MHz** ▶RAM: **256 RAM** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 PRO** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Texto, Voces y manuales) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **EA Pacific** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **28 febrero** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7480 Ptas.)* ▶Página web: ***http://www.generals.ea.com/*** Se ofrece un editor de mundos, capturas y fondos de escritorio. También hay consejos útiles y amplia información general.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **tres** ▶Modos de juego: **escaramuza (individual y multijugador) y campaña** ▶Número de facciones: **3** ▶Número de ambientaciones: **3** ▶Editor: **Sí, de escenarios** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Quickmatch y partida personalizada** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **red local e Internet (mediante buscador interno de servidores y partidas)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 1,8 MHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3** ▶Módem: **banda ancha**





Se ha desarrollado un sistema de veteranía que incorpora pilotos que pueden cambiar de vehículo al ser derribados. Este aspecto añade profundidad al juego.

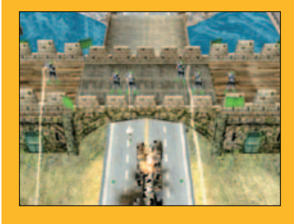


La variedad de procedimientos entre los bandos evita la monotonía



La figura del general se engarga de solicitar apoyo aéreo o de artillería

El fin del sueño cinematográfico





LAS EDICIONES ANTERIORES de «Command & Conquer» usaban escenas cinematográficas rodadas con actores reales. En particular, las secuencias de presentación para cada una de las misiones de «Red Alert 2» fueron memorables.

EN «GENERALS» se han sustituido dichas escenas por secuencias generadas por el propio motor gráfico del juego. No quedan mal, pero resultan un tanto pobres en comparación. El argumento es deliberadamente ambiguo, por lo que se sigue sin demasiado entusiasmo.

EL INTERFAZ también resulta algo menos vistoso pero gana en funcionalidad y permite visualizar mejor el escenario. Lo más destacado en lo que se refiere a la presentación del juego son las melodías con las que están caracterizadas las tres facciones.

EL RITMO CARACTERÍSTICO DE LAS BATALLAS DE «COMMAND & CONQUER» PERMANECE INTACTO, DANDO LUGAR A ENFRENTAMIENTOS EN LOS QUE RESULTA IMPOSIBLE ABURRIRSE

En su lugar, ahora se despliegan lanzaderas de misiles Scud, aviones de combate y tanques. Pero tampoco se trata de una recreación fidedigna; simplemente, lo que se ha hecho es ambientar el conflicto en unos campos de batalla que nos resultan más creíbles, eludiendo toda fantasía.

En total hay tres bandos que podemos controlar, cada uno con su propia campaña de siete misiones. Los americanos se caracterizan por usar tecnología punta, los chinos cuentan con la mayor fuerza bruta y el GLA adopta tácticas de sigilo y emboscada. Cada una de estas tres facciones tiene unidades personalizadas y estrategias específicas, resultando lo bastante similares, en sus fundamentos básicos, como para que no resulte demasiado traumático pasar de una a otra.

El sistema de juego

Sobre esta base, el sistema de juego desplegado por «Generals» introduce un buen número de novedades en la saga «Command and Conquer», si bien muchas de ellas no lo son dentro de la estrategia en tiempo real como género. Para empezar, se ha implementado el factor de la niebla, de modo que ahora sólo se puede ver aquello que esté dentro del rango visual de nuestras unidades y edificios. El característico menú en vertical del interfaz ha sido sustituido por uno más tradicional, emplazado en la parte inferior de la pantalla, así que ahora se exige seleccionar un edificio concreto antes de poder ordenar la construcción de una unidad. El proceso de construcción lo llevan a cabo unidades especializadas, con lo cual, cada nueva edificación queda descentralizada del edificio de mando, permitiendo desplegar estructuras en cualquier ▶▶


Todas las unidades tienen un alto grado de detalle a excepción de la infantería, un tanto simplificada.


La guerra aérea está particularmente bien representada,pero se echan de menos los barcos.

Las armaS de destrucción masiva son apropiadamente espectaculares y efectivas.

El sistema de ascensos



SE TRATA DE UN INCENTIVO a la ofensiva más que de una novedad revolucionaria, pero el sistema de ascensos aporta a «Generals» un rasgo distintivo. Nos invita a entrar en combate cuanto antes en las partidas multijuador.

BASADO EN LA OBTENCIÓN de méritos, hay tecnologías que sólo pueden adquirirse batiendo enemigos por medio del uso de puntos especiales.

CADA FACCIÓN tiene sus propias recompensas, pero las mejores sólo se pueden adquirir después de unos cuantos ascensos. Es un sistema muy interesante logra dotar de variedad a las partidas.

EL REALISMO DE «GENERALS» SE LIMITA A LA AMBIENTACIÓN DEL CONFLICTO EN CAMPOS DE BATALLA CONTEMPORÁNEOS, EVITANDO PROFUNDIZAR DEMASIADO EN SU RECREACIÓN

lugar del campo de batalla con gran facilidad. Por último, los recursos económicos ya no se "cosechan" en un campo disperso, sino que son recogidos de un almacén de suministros y llevados a la base por otras unidades. Todos estos cambios en el sistema de juego de «Generals» hacen que, por momentos, nos recuerde a «Starcraft» o «Warcraft», lo que quizá resulte un tanto decepcionante para los jugadores más puristas de la célebre saga. Por fortuna, el ritmo característico de «Command & Conquer» permanece intacto, y da lugar a batallas muy dinámicas en las que no parece posible aburrirse. Además, en «Generals» se están desplegando tropas y librando escaramuzas desde el principio. La gestión de recursos se limita a la construcción de unos pocos edificios básicos, y en seguida estamos bregando por ganar el control de los depósitos de suministro y de edificios importantes que hay dispersos por el mapa. Lamentablemente, se ha omitido la implementación de la guerra naval que hubiera complementado la recreación de un escenario bélico moderno.

Gráficos explosivos

El apartado técnico es de primera. El nuevo motor gráfico 3D muestra unas excelentes animaciones y explosiones que inundan la pantalla, y las unidades presentan un aspecto fantástico. Únicamente, la infante-



Armas de destrucción masiva

LAS BOMBAS NUCLEARES, los rayos de protones y las tormentas de scud son las armas de destrucción masiva que despliegan cada uno de los bandos de «Generals». La finalidad de estas armas es "castigar" a quienes juegan a la defensiva y desbloquear situaciones de acumulación de defensas y tropas que alargan innecesariamente las partidas.

SON ESPECTACULARES cuando entran en acción, pero seguro que habrá quien prefiera evitarlas para jugar a un ritmo más sosegado. El problema es que en el sistema "quikmatch" del modo multijugador se utiliza una configuración de partida predeterminada, así que para competir en las tablas de clasificación, no hay más remedio que acostumbrarse a su uso.



Las guarniciones son menos eficaces gracias a las unidades especializadas.

El GLA es un bando ficticio que representa a una amenaza terrorista.



Los terrenos elevados proporcionan ventajas estratégicas en combate.

Aún se conserva una pincelada de fantasía, los héroes de cada bando.

ría deja un poco que desear con respecto al resto de las unidades que aparecen en el juego. La contrapartida de este despliegue gráfico es que los requisitos de hardware son muy elevados, so pena de sufrir intolerables ralentizaciones. Tener bastante más que las 128 MB de memoria RAM mínimas es fundamental para disfrutar de una experiencia de juego satisfactoria, incluso con la configuración visual mínima. El apartado sonoro es impecable, y destaca la buena labor de doblaje al castellano que se ha realizado con las unidades, a diferencia de anteriores entregas de la serie C&C.

La razón de ser

El apartado multijugador es la auténtica estrella de este título. Aunque no tiene gran variedad «Generals» cuenta con un sistema de emparejamiento rápido denominado "quickmatch" que funciona muy bien. Las partidas personalizadas también abundan, y es fácil unirse a ellas desde el "lobby" incorporado. El registro estadístico de méritos y el sistema de medallas y rangos, así como las opciones de comunicación, ponen a «Generals» en la vanguardia del género, y son garantía de una larga vida online.

Los cambios pueden gustar más o menos, pero lo que no debe dudarse es que «Generals» es un juego muy completo y de gran calidad, habiendo cumplido con mucho las expectativas.

G.P.A.

Toma nota

Uno de los mejores del género entre los que hay en la actualidad.

LO BUENO:
- Fantásticos gráficos que llenan de vida (y muerte) el campo de batalla.
- Tres bandos bien diferenciados, con estrategias propias.
- Espléndida implementación del apartado multijugador

LO MALO:
- Exige un ordenador de gama alta para funcionar realmente bien
- Abandona ciertos rasgos de C&C.

MODO INDIVIDUAL 85

MODO MULTIJUGADOR 95

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Cuesta retomar la campaña una vez probadas **las partidas online.**

SOLO:
Lo mejor: Poder adquirir medallas y categoría.
Lo peor: El ordenador manda a sus unidades a la muerte sin miramientos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Lo fácil y rápido que es encontrar partidas.
Lo peor: La falta de opciones para configurar partidas personalizadas.

ALTERNATIVAS

WARCRAFT 3
También se enfrentan tres facciones pero está ambientado en un universo de fantasía y con toques de rol.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 92

SUDDEN STRIKE 2
Cuenta con un mayor realismo histórico, elude la gestión de recursos y posee un entorno gráfico en 2D.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 80

Vietcong
Crónica de una guerra

La guerra de Vietnam sirve como fundamento para un nuevo juego de acción que reproduce, con extrema crudeza y veracidad, la locura, el horror y la paranoia que experimentaron los soldados americanos en aquel conflicto.

El juego creado por Pterodon junto con Illusion Softworks emplea la acción en primera persona para llevarnos a la guerra del Vietnam, en compañía de un grupo de soldados norteamericanos.
Estamos al mando de un pelotón con miembros especializados. La escuadra está compuesta por un guía nativo, un radio operador, un zapador, un sanitario y un artillero a cargo de una ametralladora pesada. Para sobrevivir es necesario emplear con acierto los conocimientos de cada uno, porque, aunque los soldados saben cómo reaccionar, –exhibiendo una IA muy audaz– llevar la misión a buen término recae sobre nuestros hombros.

Tácticas de equipo

«Vietcong» cuenta entre sus principales virtudes con una ambientación sensacional, que logra reproducir la suntuosa espesura de la jungla

La referencia





UNREAL TOURNAMENT 2003

- **Ambos son juegos de acción, pero «Vietcong» incorpora un fuerte componente táctico.**
- **«Vietcong» está ambientado en un conflicto histórico y cuenta con un argumento definido, al contrario que «Unreal Tournament 2003».**
- **A diferencia de «Unreal Tournament 2003», «Vietcong» está más enfocado al juego individual.**



La IA artificial de nuestros aliados es brillante, comportándose como soldados reales.



Usar las cualidades de cada hombre es fundamental para culminar con éxito las misiones.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 1,3 GHz** ▶RAM: **512 RAM** ▶Tarjeta 3D: **Ati Radeon 8500 64 MB** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción / táctica** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual), **inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Pterodon e Illusion Softworks** ▶Compañía: **Take 2** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Final de marzo 2003** ▶PVP: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página web: ***www.vietcong-game.com La página contiene un interesante diario de diseño y múltiples descargas***

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes: **6** ▶Misiones: **20** ▶Modos de juego: **campaña, misiones individuales y multijugador** ▶Editor: **no** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Capturar la bandera, Deathmatch y Asalto** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local y módem.**

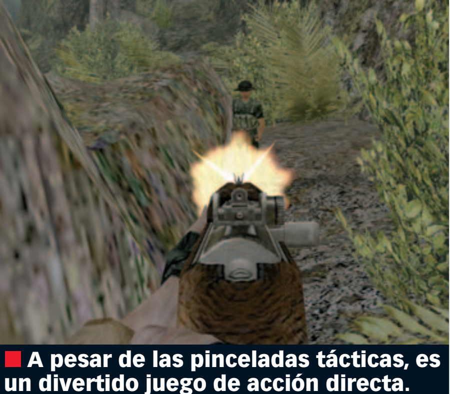
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16MB)** ▶Conexión: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1,3 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexión: **ADSL o Cable**

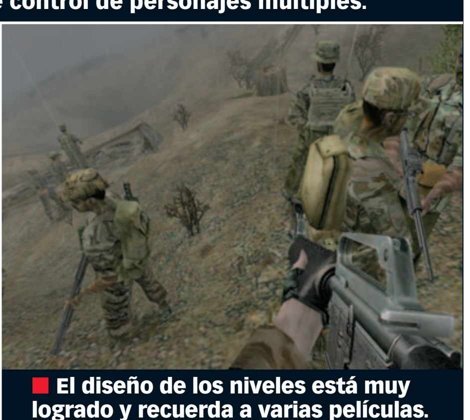




■ Liderar a un comando de seis soldados con habilidades diferentes es una gozada, gracias al estupendo interfaz de control de personajes múltiples.

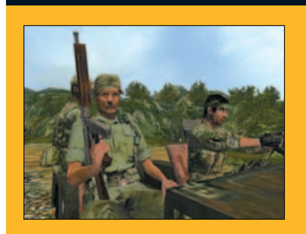


■ A pesar de las pinceladas tácticas, es un divertido juego de acción directa.



■ El diseño de los niveles está muy logrado y recuerda a varias películas.

Armas y vehículos





UN TOTAL DE 20 ARMAS están a nuestra disposición, algunas propias de las Fuerzas Especiales Norteamericanas y otras usadas por legionarios del Vietcong, como pistolas, escopetas, rifles, ametralladoras y cuchillos de supervivencia.

LA MUNICIÓN está siempre racionada así que, si nos quedamos sin proyectiles, tendremos que conseguir nuevas armas, robándolas de cadáveres enemigos. Dispondremos también de granadas, fundamentales para destruir nidos de ametralladoras.

MUCHAS MISIONES comienzan y acaban con nuestro pelotón a bordo de un vehículo. Montaremos en camiones, jeeps, barcas patrulleras y helicópteros (CH-47 CHINOOK o UH1D-HUEY). Algunos de ellos podemos conducirlos, mientras que en otros sólo manejamos la ametralladora.

LA ESPLÉNDIDA AMBIENTACIÓN LOGRADA, EN COMBINACIÓN CON UN EFICAZ SISTEMA DE CONTROL, NOS TRANSMITE EL PESO DEL MANDO SOBRE UN PELOTÓN CAPAZ PERO ASUSTADO

con una veracidad nunca visto –no en vano los programadores visitaron Vietnam para documentarse–. Por otro lado el sistema de control es muy convincente, permitiéndonos dirigir de modo eficaz a todo el pelotón mediante un sencillo sistema de menús. Así, en cuestión de segundos, podemos indicarles que vigilen, ataquen, nos cubran las espaldas, comuniquen con la base o despejen el camino de trampas. El resto corre a cargo de la IA, haciéndonos sentir en todo momento que podemos confiar en el criterio y en la habilidad de nuestros soldados.

Inmersión total

El equipo de desarrollo aprovecha la potencia del motor gráfico para representar un entorno selvático muy realista que juega un papel activo en el desarrollo de las misiones. Tras la intrincada riqueza vegetal de la selva se esconden cientos de enemigos, trampas explosivas y kilómetros de túneles subterráneos excavados por "charlie". La sensación de inmersión es tremenda.

El espléndido tratamiento del sonido hace que el miedo nos invada, con detalles como el de la sordera transitoria que nos provocan las explosiones cercanas, o el lenguaje subido de los soldados. Para quitarse el sombrero. Mención especial merece la fidedigna recreación de armas, equipo y vehículos.

Partiendo del motor gráfico creado para «Mafia» los programadores han incorporando importantes modificaciones que la espesura anárquica característica de la jungla. Quizás por ello se han visto obligados a simplificar la complejidad de objetos y personajes, que a veces se nos antojan un tanto faltos de detalle. No obstante, el uso de texturas fotorrealistas mitiga este defecto y consigue que el ►►

Guerra subterránea





EL VIETCONG SE SIRVIÓ DEL ENTORNO para ocultarse y organizar su defensa, escavando gigantescos entramados de túneles subterráneos con el fin de sorprender a los soldados norteamericanos, evitar enfrentamientos en inferioridad numérica y poner en práctica tácticas de la combate de guerrilla. En el juego estos túneles también están presentes. «Vietcong» nos obliga a buscar y neutralizar al enemigo en su escondite para y así evitar emboscadas.

EXISTEN VERDADERAS URBES subterráneas formadas por galerías laberínticas, que contribuyen a aumentar el clima angustioso y de suspense que caracteríza al juego. Algunas galerías están bien iluminadas, pero otras están en penumbra. Las bengalas resultarán muy útiles para alumbrar el camino, aunque descubrirán nuestra posición a todos los enemigos que recorren el túnel.



La ambientación es uno de los apartados mejor resueltos. Nunca vimos una selva tan peligrosa como esta; siempre hay que andar con mil ojos.





Los gráficos son increíbles, aunque falta un poco más de complejidad.



La respuesta de todas las armas es muy realista y creíble.

visualmente, el juego resulte convincente. Las texturas aplicadas sobre el entorno vegetal son más coloristas pero algo menos detalladas, si bien los efectos especiales, tanto de iluminación como atmosféricos, están muy conseguidos y refuerzan la sensación de inmersión de los escenarios.

Opciones de juego

«Vietcong» presenta tres modalidades de juego principales: la campaña, el modo multijugador y las misiones individuales. El modo de campaña consta de 20 misiones, que van desde explorar la jungla que nos rodea hasta cooperar con los habitantes locales pasando por conducir la lucha armada contra el Vietcong. Las misiones individuales resultan muy estimulantes pero se hacen cortas. El modo multijugador es divertido, pero para ello se requiere que la partida reuna bastantes jugadores, sino puede resultar difícil encontrar adversarios en la jungla.

PARA RECREAR LA JUNGLA EN TODA SU COMPLEJIDAD, LOS PROGRAMADORES HAN SACRIFICADO CIERTO GRADO DE DETALLE EN LOS MODELOS 3D

En resumen, «Vietcong» es una de las aproximaciones a la guerra más creíbles, sugerentes y divertidas que se han visto jamás en un videojuego. La sensación de inmersión que induce al jugador a sentirse en pleno conflicto. La ambientación es prodigiosa y el sistema de control de múltiples soldados es sorprendentemente ágil y eficiente. Se trata de todo un juegazo, que ningún aficionado a lo que llamamos "acción táctica" debería pasar por alto.

I.C.C.

Toma nota

Una mezcla irresistible de acción y táctica en perfecta armonía.

LO BUENO:
- El sistema de control de personajes y la inteligencia artificial.
- El clima de tensión creado por medio de un acertado diseño.
- La recreación de la jungla.

LO MALO:
- Cuando le cogemos el truco, puede resultar bastante sencillo.
- Falta definición en algunos modelos 3D.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En individual resulta más creíble, **pero en multijugador sigue siendo bueno.**

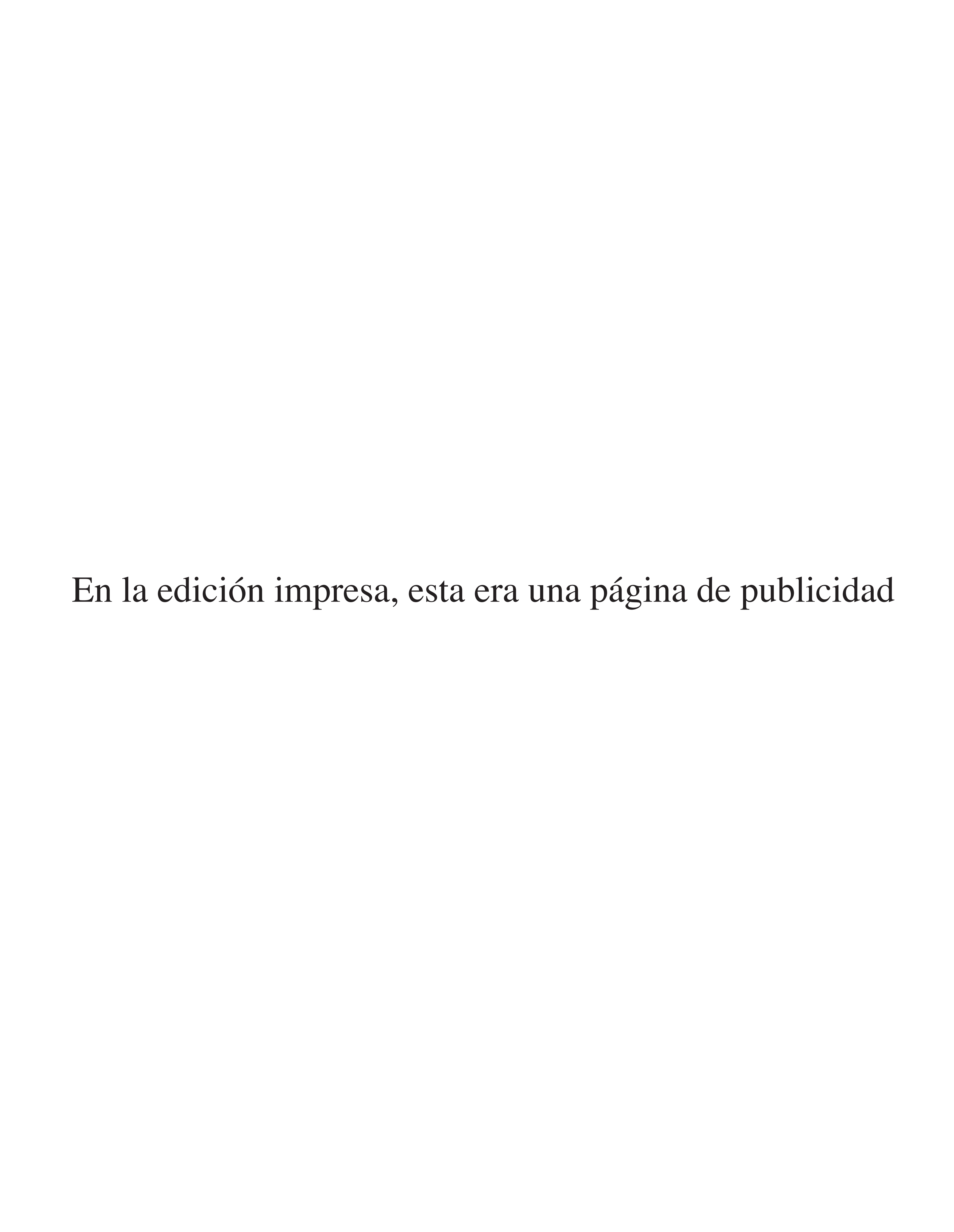
SOLO:
Lo mejor: La historia en el modo campaña.
Lo peor: Las misiones son lineales y no tenemos mucha lbertad.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar en el bando del Vietcong.
Lo peor: Con pocos participantes, es como jugar al gato y el ratón.

■ ALTERNATIVAS

M.O. H: ALLIED ASSAULT
Ambientado en la 2ªG.M. a veces también nos acompañan otros soldados pero no podemos dirigirlos.
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 98

GHOST RECON
También lideramos un escuadrón de soldados especializados, pero aquí controlamos cada uno directamente.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Review
A EXAMEN

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Silent Hill 2 Director's Cut

Disfruta del miedo

Miedo. Sí. Del bueno. Del que te pone los pelos de punta. Y horror, terror y pavor. Y no es broma. Tienes ante ti una estupenda aventura. Pero, eso sí, disfrútala como hay que hacerlo. Jugando solo, a oscuras, y con el sonido bien alto...

Imagínatelo. Recibes una carta de tu esposa, diciendo que se quiere reunir contigo en un paradisíaco pueblecito, a las orillas de un lago, donde una vez pasasteis unas vacaciones de ensueño. Hasta aquí, todo perfecto. Lo malo es que tu mujer está muerta desde hace tres años, y esa carta la has recibido hace sólo un par de días. Evidentemente algo muy extraño está pasando. Bienvenido a «Silent Hill 2».

Terror y paranoia

«Silent Hill 2» es uno de esos raros casos en que un título creado originalmente consolas sufre una conversión al PC casi perfecta. Concebido como arquetípica expresión del subgénero del "survival horror", Konami y Creature Labs han desarrollado una aventura técnicamente magnífica, cuya acción está realmente bien diseñada y calibrada.

La referencia

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



- **Los guiones de ambos son excelentes, pero el de Konami se nos antoja demasiado retorcido a veces.**
- **«Silent Hill 2» también permite controlar a dos personajes, pero además aporta varias novedades.**
- **Técnicamente «Silent Hill 2» es más avanzado.**



Lo mejor de todo el juego es que los sustos están contados, y lo que se potencia es la ambientación.



El juego te exige disponer de buenos reflejos en ciertas secuencias. No todo es explorar.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2.2. GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS, GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No necesita**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura/Survival Horror** ▶Idioma: **Español (textos y manual)** ▶Edad Recomendada: **18+** ▶Estudio: **Creature Labs** ▶Editor: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6647 ptas.)* ▶Página Web: ***www.silenthill2.de.*** Contenidos básicos e información general. Nada del otro mundo

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de protagonistas: **2 (James y Maria)** ▶Número de escenarios: **10 (incluyendo los escenarios comunes a ambos personajes, más los exteriores)** ▶Modos de juego: **2 (James y Maria)** ▶Número de finales: **8 diferentes (4 por personaje)** ▶Tipos de enemigos: **9 diferentes (incluyendo jefes finales)** ▶Número de armas: **5** ▶Extras: **Trailers de «Silent Hill 2». Trailer de «Silent Hill 3». Collage de la introducción.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB (DirectX 8.1)** ▶Conexión: **No necesita**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz o superior** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexión: **No necesita**

■ Los jefes finales no permiten ni un descuido, y después reaparecen como si fueran un enemigo común más.

■ Las armas, aunque pocas, pueden mantener a raya a cualquier enemigo.

■ El enfrentamiento directo no siempre es la solución, a veces es preferible huir.

Una obra de arte





UN GRAN DISEÑO GRÁFICO forma parte sustancial de la calidad global del juego. El uso de luces y sombras es básico, pero lo que se ve y lo que se oculta en cada escenario es, artísticamente, insuperable y emocionalmente impactante.

LAS TEXTURAS en alta resolución resultan imprescindibles para disfrutar a tope del juego. Si tu hardware te permite sacar partido a esta opción, actívala sin dudarlo, ya que contemplarás una verdadera obra de arte en la pantalla. Mención aparte merece la expresividad con la que se ha dotado a los personajes de la aventura.

LA AMBIENTACIÓN se ve potenciada al máximo por el detalle, casi enfermizo, que muestra el apartado gráfico. No sólo está resuelto impecablemente, sino que es realista hasta el extremo.

CASI TODO BRILLA A GRAN ALTURA EN EL JUEGO, INSPIRANDO AL JUGADOR, A TRAVÉS DE SU PROTAGONISTA, UN SENTIMIENTO DE VERDADERA ANGUSTIA, ANSIEDAD E INCERTIDUMBRE

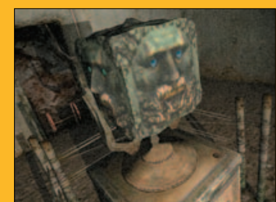
El guión, un aspecto fundamental en este género, es realmente bueno. Bebe de las fuentes más clásicas de las historias de fantasmas y los cuentos de horror, y está muy bien adaptado a la época actual. Tiene casi todos los ingredientes que se pueden esperar: criaturas extrañas, un pueblo maldito, multitud de interrogantes y un inquietante componente emotivo y psicológico.
Sin embargo, en este aspecto, cabe decir que el hecho de que «Silent Hill 2» sea un juego japonés, también afecta al guión. El peculiar punto de vista los desarrolladores nipones, está plasmado en la parte final del juego, que sin dejar de ser magnífica, resulta algo… hmmm, cómo decirlo... exageradamente paranoica. «Silent Hill 2» juega con los sentimientos de culpabilidad del protagonista e intenta influir emocionalmente al jugador. Lo consigue, pero en ocasiones, por así decirlo, "se pasa" un poco en lo retorcido de la historia y su ambientación.

Una gran aventura

Como aventura de acción y terror, como "survival horror", «Silent Hill 2: Director's Cut» es todo un ejemplo. Su acción se basa en una perspectiva en tercera persona. Ello nos permite explorar con detalle cualquier punto del escenario. Escenario que, en la primera mitad del juego, nos lleva por el pueblo de Silent Hill, –cubierto por una espesa niebla– y el interior de algunos de sus edificios. Allí, nos veremos las caras con extraños seres, antiguos habitantes del lugar, resolveremos varios puzzles, y nos toparemos con un pequeño grupo de secundarios, que a veces no sabremos si son más peligrosos que los propios zombis, o simplemente están completamente locos. Personajes como el de ►►

Pocos pero buenos

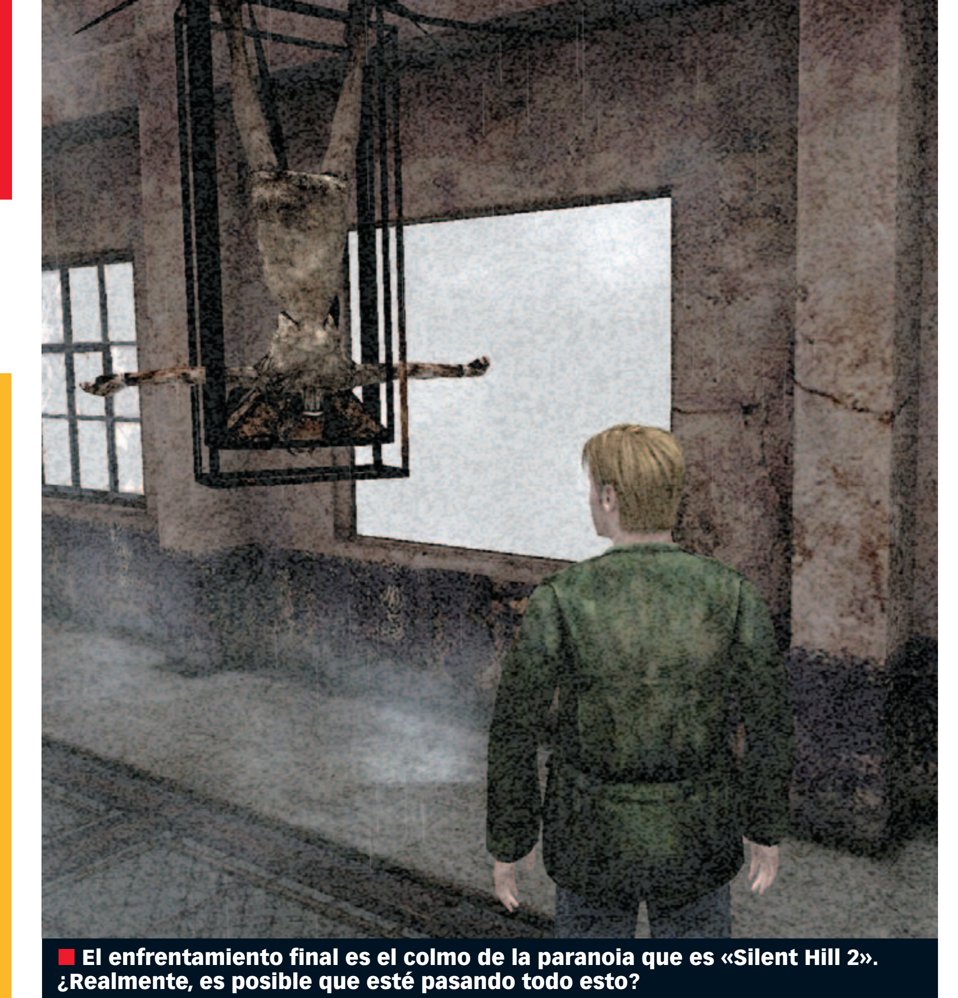




LOS PUZZLES que presenta «Silent Hill 2», pese a su escaso número –que aproximadamente consta de una decena para cada personaje–, están bastante bien diseñados, y siguen unas reglas que satisfarán a los más expertos en el tema. Plantean un desafío sugerente que absorbe nuestra atención.

LA LÓGICA siempre se impone, pese a lo oscuro de la presentación, en ocasiones. Muchos se basan en la interpretación correcta de un texto, y sin ser muy complejos, sí exigen detenerse a pensar, pero no tanto como para resultar frustrantes

LA RESOLUCIÓN suele ser inmediata, ya que casi nunca exigen desplazarse a distintos escenarios para resolverlos, aunque en algún momento sí necesitaremos disponer de objetos recogidos previamente en algún otro punto del escenario.



El enfrentamiento final es el colmo de la paranoia que es «Silent Hill 2». ¿Realmente, es posible que esté pasando todo esto?

El hotel es de las mejores fases del juego, mezclando realidad y locura.

Algunas escenas y personajes del juego resultan realmente aterradores.

la extraña niña que asusta más que los fantasmas, hasta la chica, Maria, que en ciertas fases del juego nos acompaña y tendremos que proteger de todo peligro.

La historia de James, el protagonista, se cruza con Maria en varias ocasiones a lo largo del guión del juego. Y el hecho de que esta versión de «Silent Hill 2» sea el «Director's Cut» es importante, pues nos brinda la opción de jugar una historia alternativa con Maria.

Divertido y jugable

En cuanto a su jugabilidad, «Silent Hill 2» es estupendo. El control está muy bien resuelto, (aunque la cámara en pasillos estrechos tiende a volverse un poco loca). Poco a poco, el juego te mete en ambiente, y te invita a ir un poco más lejos. Y la sensación que se alcanza es la de estar verdaderamente allí, y querer descubrir qué demonios vendrá después de cada nueva escena que presenciamos.

El juego, quizá, no es revolucionario como “survival horror”, excepto en su ambientación. Ésta juega extraordinariamente bien con las luces y las sombras y utiliza de maravilla un efecto visual de ruido en pantalla para provocar en el jugador una sensación de perfecta angustia, desorientación y confusión. Se puede decir que jugamos por intuición, más que por convicción. Y los enigmas, pese a no ser muchos, están planteados con mucho acierto.

Todo ello se potencia con la posibilidad de llegar a finales diferentes –para ambos personajes–, pero no por jugar la aventura de modo muy distinto cada vez, sino por pequeñas sutilezas, que llegan a marcar el objetivo final de forma inexorable. Si a esto le sumamos un excelente sonido,con opción Dolby Digital, y una presencia visual estremecedora, tenemos un título ideal para los amantes del género. Si te gusta pasar miedo, no lo dudes, éste es tu juego.

F.D.L.

TÉCNICAMENTE ES UNA JOYA, AUNQUE, PARA DISFRUTAR A TOPE DE LO QUE OFRECE, NECESITARÁS UN EQUIPO BASTANTE POTENTE

ALTERNATIVAS

THE LONGEST JOURNEY
Una gran aventura, en un estilo más clásico, combina 2D con 3D y alejada de cualquier tono terrorífico.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 90

TOMB RAIDER CHRONICLES
Un juego de aventura y acción que hace mayor hincapié en los puzzles, protagonizado por la adorable Lara.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 70

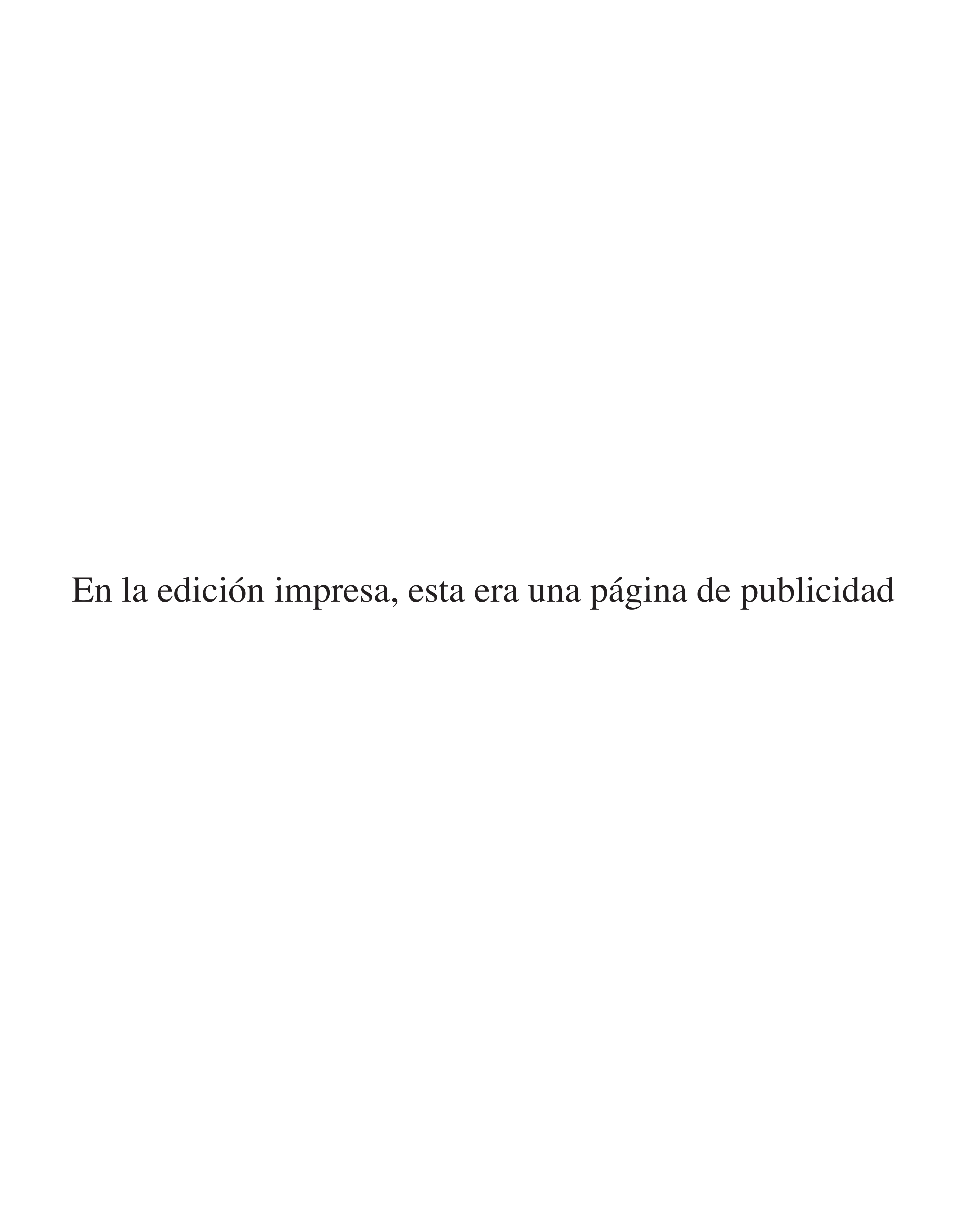
Toma nota

Realmente bueno. Juégalo a oscuras y disfruta pasando miedo.

LO BUENO:
- La ambientación es insuperable.
- El uso de luces y sombras, y de efectos visuales, está muy conseguido.
- Excelente apartado sonoro.

LO MALO:
- La cámara se vuelve un poco loca en pasillos y espacios angostos.
- Habría ganado con un buen doblaje.
- La fase de la barca es para olvidarla.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
86	NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRO Race Driver

Otra forma de correr

Para suplir la falta de frescura y de ideas, nada mejor que poner en la coctelera lo mejor de varios géneros. Nace así este «PRO Race Driver», un juego que se sirve del género de la velocidad y lo adereza con una pasional aventura.

Conviene aclarar desde el principio que, a pesar de su título, este juego es, a efectos prácticos, la continuación de la celebrada serie de carreras automovilísticas «TOCA Touring Car», con la que comparte incluso el mismo equipo de desarrolladores. En cualquier caso, el nombre es lo de menos. Cuando se trata de un juego con semejante calidad técnica y jugabilidad como «PRO Race Driver», pueden llamarlo como se les antoje.

Esta es su vida

Una de las características más interesantes y novedosas de «PRO Race Driver» es, sin duda, la introducción de un elaborado guión, que se va desarrollando a modo de carrera profesional, entre campeonato y campeonato. Así, al comenzar a jugar hemos de adoptar el papel de Ryan McKane, personaje al que hemos de acompañar desde sus ini-

La referencia

GRAND PRIX 4

- **En «Pro Race Driver» nuestro personaje puede emprender y decidir sobre su carrera profesional.**
- **«Pro Race Driver» no es una simulación pura pues tiene elementos arcade.**
- **El motor gráfico de «Pro Race Driver», aunque es muy bueno, es inferior, sobre todo en el aspecto de la simulación de «Grand Prix 4».**



El juego incluye un enorme catálogo de coches fiel reproducidos, hasta el más mínimo detalle.



Aunque se incluyen cuatro cámaras diferentes, algunas no resultan muy prácticas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶Ram: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PC2, Xbox** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP (todos los públicos)** ▶Estudio: **Codemasters** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Codemasters** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **31/03/2003** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 ptas.)* ▶Página Web: ***www.codemasters.com/proracedriver/pc/spanish/front.php*** Información general, pantallas, características de los coches.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de circuitos: **38** ▶Número de coches: **42** ▶Número de campeonatos: **13** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Competición** ▶Número de jugadores: **1-8** ▶Opciones de conexión: **Internet, Red Local, pantalla partida**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Penitum 3 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Penitum 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Módem: **56 k**

Los efectos visuales, desde la iluminación ambiental hasta los reflejos sobre los cristales, alcanzan un sorprendente realismo visual.

El realismo se resiente por la falta de efecto de los daños en la conducción.

Se echa de menos algún efecto meteorológico además de la lluvia.

Realismo VS Arcade





LA PRESENCIA DEL ARCADE es mucho más acusada en «PRO Race Driver» que en los títulos de la serie «TOCA». El fundamento del juego sigue siendo la simulación realista, por supuesto, pero ésta se ha "relajado" un tanto en ciertos aspectos.

LA SIMULACIÓN FÍSICA por ejemplo, es absolutamente realista, a la altura de los mejores juegos del género. El comportamiento del vehículo sobre la pista, las colisiones o la forma en los ajustes influyen a su funcionamiento son impecables.

EL CONTROL DEL VEHÍCULO por el contrario, resulta bastante arcade, en especial todo lo referente a giros, derrapes y averías producidas por colisiones. El equilibrio entre ambos aspectos dota al juego de una gran jugabilidad mientra que lo hace accesible para un amplio sector del público.

«PRO RACE DRIVER» TRANSMITE UNA INCREÍBLE SENSACIÓN DE VELOCIDAD QUE, JUNTO CON EL REALISMO DE LA SIMULACIÓN, LE OTORGA UNA JUGABILIDAD TREMENDAMENTE ADICTIVA

cios en la competición hasta convertirlo en un campeón mundial. Esta idea, en apariencia sencilla resulta realmente original. Las secuencias cinemáticas, en combinación con las carreras y con la vida del protagonista, contribuyen a suprimir la falta de continuidad que padecen muchos juegos.
Por supuesto, además de este "modo argumental", «PRO Race Driver» incluye la posibilidad de correr en carreras y campeonatos de independientes, eligiendo de entre un amplio catálogo de circuitos y vehículos, asegurando así muchas horas de diversión.

Simulación y arcade

Otro aspecto destacable de «PRO Race Driver» es la forma en que combina aspectos de arcade y de simulación para dar lugar a una mezcla muy jugable y entretenida. Antes de comenzar a jugar, por ejemplo, podemos configurar totalmente nuestro coche en función de numerosos parámetros para adecuarlo al circuito al que nos enfrentamos. Luego, la gran calidad de la simulación física hace que estos ajustes tengan realmente un efecto visible sobre la conducción. Sin embargo, al mismo tiempo, el juego posee una curva de aprendizaje realmente asequible, incluso para los jugadores menos experimentados, lo que, unido a la posibilidad de graduar la dificultad, hace de éste un juego muy recomendable para todo tipo de usuarios. Es cierto, eso sí, que la IA resulta muy "humana" y sí predecible, pero aun así «PRO Race Driver» consigue ofrecer un considerable desafío.
Por lo que respecta al apartado audiovisual el juego es capaz de soportar perfectamente la comparación con los mejores títulos del género, e incluso superar a muchos de ellos. Los efectos de iluminación, el uso de ▶▶

Seguro a todo riesgo





LOS DAÑOS DE LOS VEHÍCULOS son uno de los aspectos más espectaculares de «PRO Race Driver». Con cada colisión, ya sea contra otros corredores o contra los elementos fijos del circuito, la carrocería se va deformando y perdiendo piezas.

LOS CRISTALES ROTOS las puertas que se quedan abiertas o incluso se caen, los capós destrozados, las ruedas deshechas o los tubos de escape colgando son algunas de las múltiples formas que adoptan los desperfectos de nuestro coche.

LOS EFECTOS EN LA CONDUCCIÓN desgraciadamente, no son tan realistas como debieran y es que, independientemente de que el juego quiera tener un cierto tono arcade, no parece demasiado razonable que el coche se siga comportando igual hasta que se le deshacen los neumáticos.

las texturas y, en general, el impresionante nivel de detalle de los vehículos es excelente. Además, gracias a que el juego modifica la perspectiva de cámara en carrera, la sensación de velocidad es de auténtico vértigo.

Pero lo que más llama la atención en «PRO Race Driver» son las deformaciones y desperfectos que sufren los coches. El realismo con el que se rompen los cristales, se desprenden los guardabarros o se abollan las carrocerías es simplemente magistral. Desgraciadamente estos efectos sólo son apreciables a nivel gráfico, porque el coche tiene que estar realmente destrozado, –tras haber perdido una rueda por ejemplo– para que los desperfectos comiencen a influir en la conducción.

Por otra parte hay que advertir que que para poder activar al máximo las opciones de detalle gráfico es necesario recurrir a un ordenador realmente potente.

En cualquier caso, éste es un leve inconveniente en un juego que posee una gran calidad técnica y que logra introducir con éxito un refrescante cambio en la jugabilidad tradicional de los juegos de carreras. «PRO Race Driver» no es un juego únicamente de interés para quienes gustan de la velocidad en estado puro, también ha de interesar a aquellos que echan de menos en el género la personificación su piloto en un personaje afectado por las circunstancias y con libertad para decidir sobre su carrera.

J.P.V.

LA MANERA EN QUE LOS COCHES SE VAN ABOLLANDO Y PERDIENDO PIEZAS CON CADA NUEVA COLISIÓN VA MÁS ALLÁ DE LA ESPECTACULARIDAD



Las deformaciones que sufren los coches por colisión poseen un acabado y complejidad como pocas veces hemos visto en otros juegos.



El interfaz se sirve de unas atractivos escenarios en 3D.

La sensación de velocidad que trasmite el juego es sobrecogedora.

Toma nota

Un fantástico juego de carreras, original y tremendamente jugable.

LO BUENO:
- La introducción de un hilo argumental a modo de aventura.
- El perfecto equilibrio entre simulación y arcade.
- El sistema de deformación y rotura que afecta a los coches.

LO MALO:
- Sus requisitos técnicos son demasiado elevados.
- La inteligencia artificial no está tan elaborada como debiera.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
87	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual resulta **más absorbente y atractivo.**

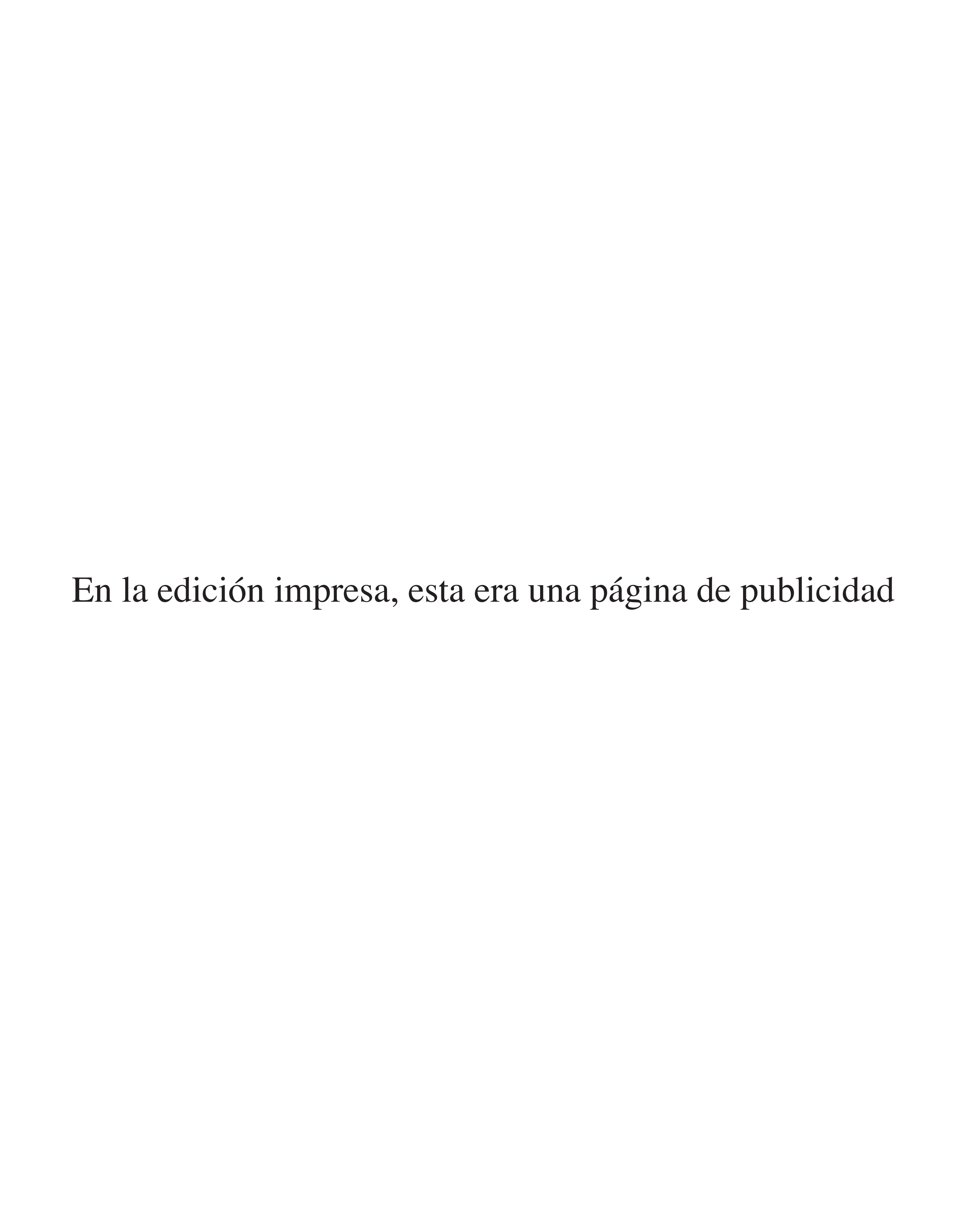
SOLO:
Lo mejor: Poder vivir la historia de Ryan McKane.
Lo peor: La IA que controla a los rivales no es demasiado espabilada.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El nivel de competición es mucho más elevado.
Lo peor: Los requisitos técnicos se multiplican.

ALTERNATIVAS

RALLISPORT CHALLENGE
Una opción interesante si lo que te gusta son las carreras de rallies sobre superficies de toda clase.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 70

NFS: HOT PURSUIT 2
Otro gran juego de conducción, con persecuciones policiacas incluidas y una gran carga arcade.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 80



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Rainbow Six 3 Raven Shield

Acción en equipo

No todo va a ser tan fácil como apuntar y disparar, chaval. Para algo llevo yo aquí media vida entrenando y reclutando un equipo de élite. Primero piensa, luego actúa, pero no olvides que siempre las órdenes las doy yo.

Como es habitual en las novelas de Tom Clancy, la acción de «Raven Shield» se desarrolla en un hipotético futuro inmediato en el que grupos armados internacionales amenazan con volver a tejer la tela del chantaje terrorista y la usurpación de libertades. En apariencia un pretexto argumental más para alargar la serie, pero en realidad el contexto idóneo para devolver a la vida uno de los mejores títulos de acción táctica que hemos disfrutado nunca.

Evolución lógica

Es evidente que Clancy deseaba evolucionar su título estrella, aprovechando las bondades visuales del motor gráfico de «Unreal». El resultado supera las expectativas en casi todos los sentidos. No obstante, para quienes nunca hayan entrado en contacto con el letal

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- «Raven Shield» nada tiene que ver con acción desenfrenada. Cada bala cuenta, y una sola mata.
- Aunque no es tan vistoso «Raven Shield" usa el motor de Unreal para crear escenarios realistas.
- Las partidas online de «Raven Shield» exigen un cierto acuerdo entre jugadores, al contrario que en las de nuestra referencia (todo un caos).



El comportamiento del pelotón al abrir puertas es sumamente realista.



Esposar a un terrorista forma parte del abanico de acciones disponibles.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.8 GHz, Athlon 1 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, GeForce 4 MX 440**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Español (textos, voces y manuales)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Ubi Soft Montreal** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49.95 euros (8.311 pts)** ▶Página Web: http://**www.raven-shield.com** Vídeos promocionales, demos, fotos, tablones de discusión y noticias.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Misiones de campaña: **15** ▶Armas disponibles: **57** ▶Fases multijugador: **6** ▶Incluye editor: **Sí** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **5+3** ▶Usuarios máximos: **16** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB - DirectX 8.1b** ▶Modem: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon / Pentium 1.5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB - DirectX 9.0** ▶Modem: **Cable, ADSL**

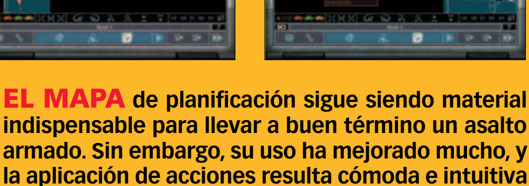
■ La gestión de pelotones es sublime. Podemos ordenar un ataque de distracción mientras nuestro grupo asalta el frente, por ejemplo.

■ El efecto de las balizas y las granadas de humo está muy logrado.

■ El apartado de planificación es agradable, intuitivo e informativo.

Un plan perfecto





EL MAPA de planificación sigue siendo material indispensable para llevar a buen término un asalto armado. Sin embargo, su uso ha mejorado mucho, y la aplicación de acciones resulta cómoda e intuitiva gracias a iconos y menús desplegables.

LA CÁMARA de posición relativa nos ayuda a reconocer el terreno en el que situamos a cada pelotón. El mapa admite diferentes niveles de zoom, lo que aumenta la precisión para elegir rutas y puntos de choque. Su potencia reside en su esquematismo.

SALTARSE el proceso de planificación, aunque no es recomendable, es posible, ya que cada misión dispone de un perfil predeterminado que nos permitirá ir directamente a la acción. El juego entiende que no a todo el mundo le gusta tanto gestionar como disparar.

«RAVEN SHIELD» SE NOS ANTOJA COMO UN TÍTULO NO APTO PARA IMPACIENTES, ESPECIALMENTE DEDICADO A AQUELLOS QUE GUSTEN DE ESTRUJARSE LA MATERIA GRIS.

equipo del arco iris, apuntaremos que «Raven Shield» es un título táctico en el que la acción tan sólo es la puesta en práctica de un sofisticado plan previo al combate. Suponiéndonos experimentados estrategas, se nos da un amplio plantel de soldados con los que formar grupos de asalto y cumplir arriesgadas misiones antiterroristas. Una vez dispongamos de los datos de nuestros objetivos, y recurriendo al mapa de las instalaciones enemigas, tendremos que idear los puntos de incursión y choque más seguros, realizando un cómputo de riesgos (supervivencia de rehenes, exposición al fuego enemigo, distancia, etc).

Planificación y gestión

En cierto modo, «Raven Shield» se nos antoja como un título no apto para impacientes, dedicado a aquellos que gusten de estrujarse la materia gris. Tan sólo el menú de configuración de teclado puede asustar y, excepto un simulador de vuelo, la verdad es que pocos juegos usan tantas teclas. No obstante, el juego cuenta con un magnífico apartado de entrenamiento.

No debemos olvidar tampoco la importancia de la gestión de armamento, pelotones y órdenes de teclado. De una correcta elección de las armas y utensilios auxiliares dependerá el éxito de la misión. Chaquetas de kevlar, sensores de latidos, granadas de fragmentación, silenciadores, explosivos plásticos y una lista interminable de rifles de asalto, subfusiles, pistolas y recortadas estarán a nuestro alcance para cumplir con el deber.

IA bien aplicada

La inteligencia artificial enemiga, sin ser sorprendente, destaca como un personaje más en algunos momentos. Momentos en los que ►►

Plantilla de lujo




PARA FORMAR los pelotones de asalto, disponemos de una completa plantilla de policías de élite, cada uno de ellos con su nombre, nacionalidad, características, historial e incluso rostro personalizado. Igualito que en un manager de fútbol.

TRAS COMPLETAR varias misiones de campaña, veremos como nuestros hombres acumulan estadísticas y evolucionan. Algunos de ellos resultarán heridos y quedarán parcialmente inhabilitados, mientras que otros causarán baja definitiva si son derribados en combate.

CADA SOLDADO es susceptible de mejorar sus habilidades y de potenciar aquellas que le caracterizan. Los ítems que seleccionemos en el menú de fusiles, explosivos y utensilios electrónicos serán los responsables de la variación de dichas habilidades.

un terrorista corre asustado al verse sorprendido , se rinde a nuestros pies al sentirse indefenso o pide cobertura a otros compañeros. Son esa clase de acciones las que condicionan el estilo del juego. No podemos limitarnos a recorrer el mapa matando a lo loco. Tras haber trazado una ruta previa, habrá que avanzar, respetando los puntos de llegada, las distancias, la posición del enemigo e incluso el tipo de arma. Así, habiendo realizado un buen trabajo estratégico, un grupo se encargará de suprimir a los guardias, mientras otro lanza una granada aturdidora, y el tercero, controlado por nosotros, accede a una sala llena de rehenes, acabando con sus captores antes de que corran peligro. Y todo ello sucediendo en paralelo. Es la magia y la grandeza de la estrategia aplicada a un juego de acción.

¿Espera justificada?

Cuando un mito como «Rainbow Six» sufre tamaña evolución, siempre hay quien prefiere el original. Pero nosotros sabemos apreciar esta gran apuesta, y en el terreno de la acción táctica, «Raven Shield» se desmarca por su seriedad, complejidad y realismo. No sólo incluye un editor de mapas, un apartado multijugador y diversos modos de dificultad para jugar las campañas o las misiones, sino que además está traducido al castellano con esmero… Ya esperamos ansiosos posibles expansiones.

A.T.I

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ENEMIGA, SIN SER SORPRENDENTE, DESTACA COMO UN PERSONAJE MÁS EN DIVERSOS MOMENTOS


El trabajo de animación destaca al subir escaleras o andar en cuclillas, pero hay detalles que podrían haberse mejorado.



Los comandos adoptan posiciones de cobertura en todas direcciones.


Acertar con el rifle de francotirador no es tan fácil como en otros juegos.

Toma nota

No es un título para todo el mundo, pero sí el mejor de su género.

LO BUENO:
- Los gráficos, texturas y escenarios.
- Dificultad / jugabilidad muy equilibradas.
- Doblado y traducido con esmero.
- Funciona en equipos modestos.

LO MALO:
- No resulta original en absoluto.
- Las animaciones podrían haberse mejorado.

MODO INDIVIDUAL 85

MODO MULTIJUGADOR 76

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador sólo es mejor si se juega en la **compañía adecuada.**

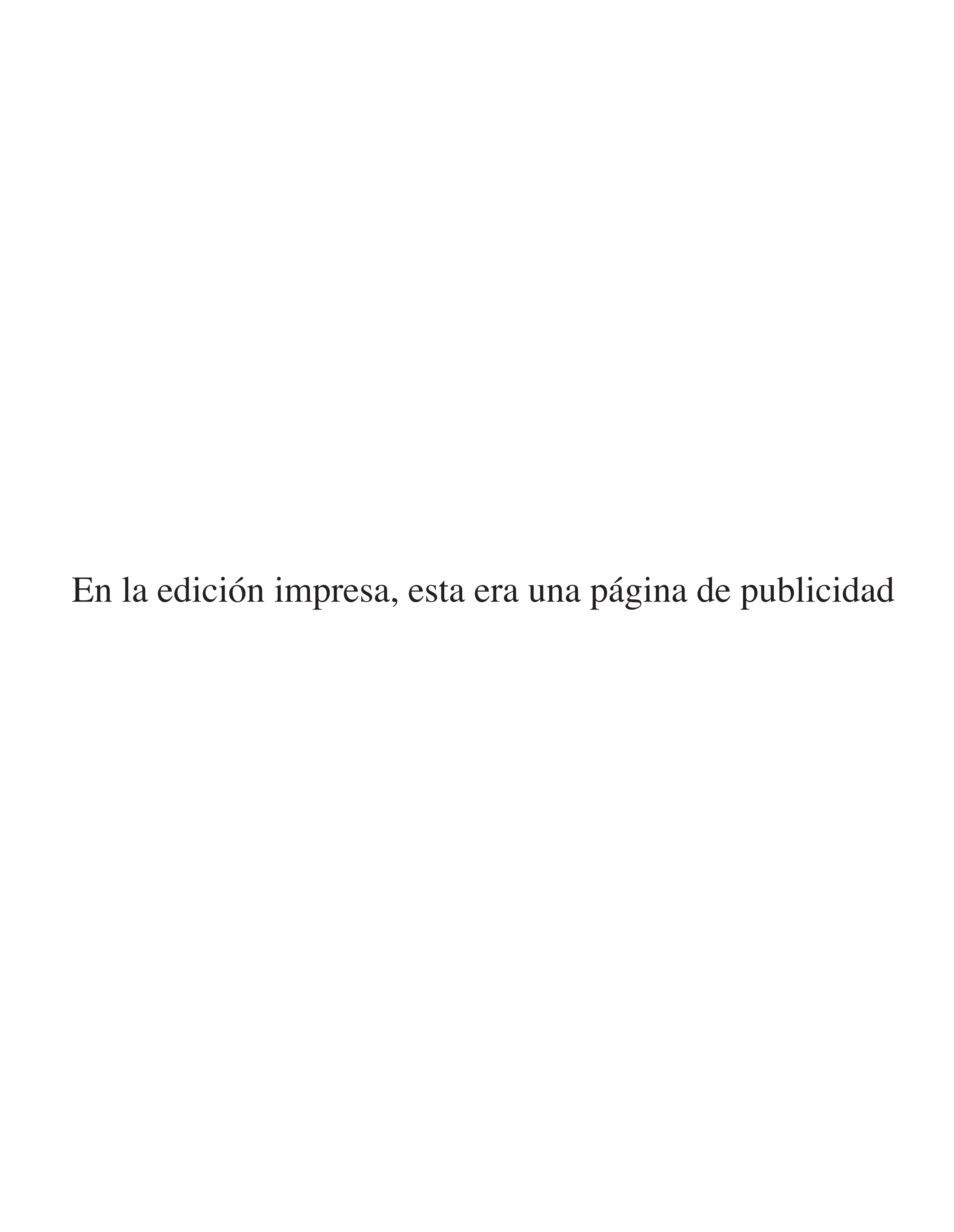
SOLO:
Lo mejor: Poner en práctica un plan y ver que funciona.
Lo peor: Cometer un error en el último momento.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El juego cooperativo.
Lo peor: La facilidad para morir, a veces la situación te supera.

ALTERNATIVAS

GHOST RECON
Comparte el mismo estilo de juego pero controlamos una escuadra militar en lugar de un grupo antiterrorista.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92

PÁNICO NUCLEAR
Si te gusta la acción táctica pero odias planificar los combates, en este juego podrás recrearte sólo en disparar.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 65

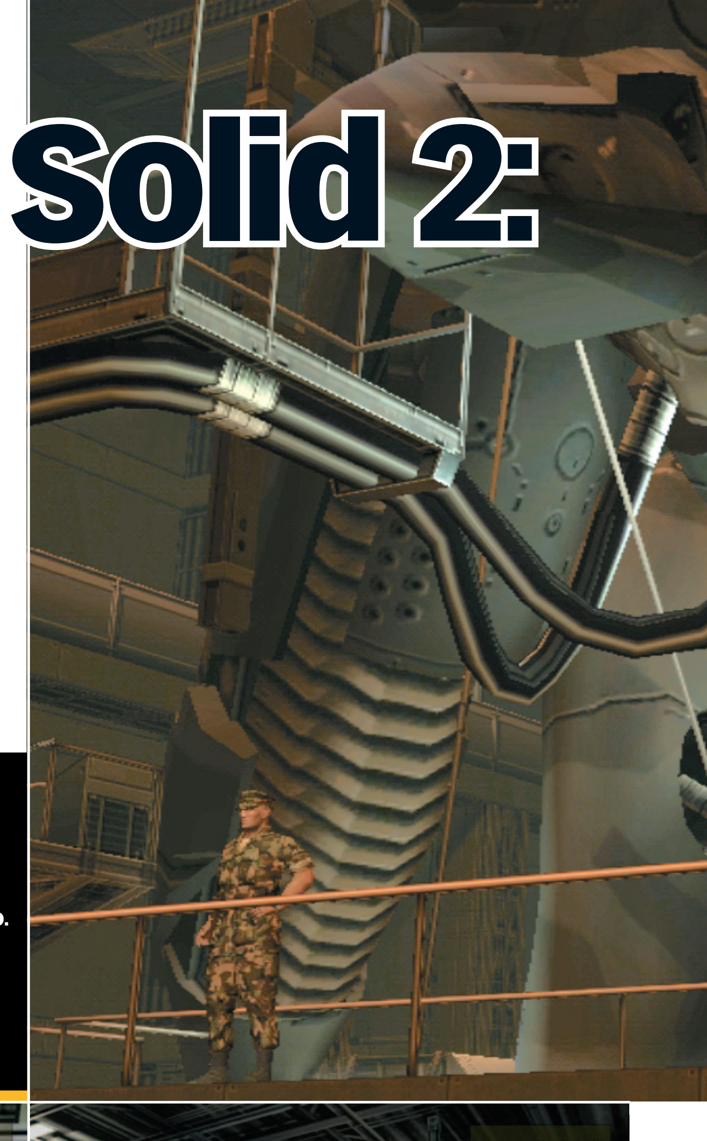

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Metal Gear Solid 2: Substance

¿Mejor que en PS2?

¡Cómo lo esperábamos! Solid Snake (parte 2) y amigos, en PC. ¡Casi "ná"! El DVD está en nuestras manos. Lo instalamos. Lo jugamos y... Pues sí, está bien, y eso... si tienes la "megamáquina" y un pad de los buenos, claro.



Que «Metal Gear Solid 2» ha sido el Santo Grial para muchos usuarios de consolas, y que su nombre es sinónimo de calidad visual no es descubrir nada nuevo. Konami, y el equipo liderado por Hideo Kojima, fueron capaces de crear casi un nuevo concepto de juego en el género de la acción táctica. La ambientación, el realismo y la jugabilidad fueron sus grandes bazas.
La adaptación a PC era esperada, y lo primero que hay que decir es que se trata de un buen juego. Un gran juego, si se quiere y se es un seguidor de la serie y el personaje. Aún así, no es menos cierto que estamos ante uno de esos casos en que el paso de una plataforma a otra arrastra complicaciones, si no muy graves, sí lo bastante importantes como para afectar al conjunto.

La referencia

SPLINTER CELL

- **Ambos títulos tienen una magnífica ambientación, pero «Substance» es más repetitivo.**



- **Aunque la tecnología es importante en ambos, en el de Konami los requisitos son exagerados.**



- **«MGS 2» posee un sistema de control bastante menos optimizado en PC que el de «Splinter Cell».**



Solid Snake no debe dejar pistas. Si escondes el cuerpo de un soldado evitarás complicaciones.



Aunque no es muy deportivo, atacar a un enemigo por la espalda nos asegura una cierta ventaja.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2.2 GHz** ▶Ram: **256 MB, 512 MB** ▶HD: **8 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra, GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción táctica** ▶Idioma: **Español (textos y manual)** ▶Edad recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Success** ▶Editor: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Formato: **1 DVD** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6647 Ptas.)* ▶Página web: ***www.metalgearsolid2.de.*** **La información sobre el juego es bastante básica, pero la historia de la serie es realmente interesante.**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **2 (Barco y Plataforma)** ▶Modos de juego: **2 (Juego completo con Solid Snake, juego original Solid Snake/Raiden)** ▶Extras: **VR Missions, Misiones Alternativas, Peleas independientes con jefes finales, demos de distintas escenas, Cambios de personajes en peleas con jefes finales (Las tres últimas opciones sólo son accesibles cuando se acaba el juego).**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **4.7 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No necesita**

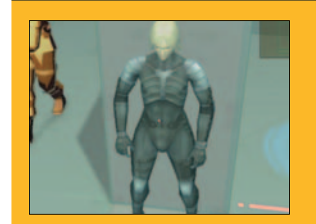
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶HD: **8 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 o superior** ▶Conexión: **No necesita**

Hay que pensar cada paso que se da. Los enemigos son sólo parte de los problemas que Solid Snake debe resolver.

Raiden se las tiene que ver con enemigos de todos los tamaños.

El personaje de Vamp reaparecerá en el momento más inoportuno.

Esto es «Substance»





LA GRAN DIFERENCIA que ofrece la versión «Substance» que aparece en PC, sobre el «Metal Gear Solid 2» original es la inclusión de misiones, que intentan aportar un aliciente extra al jugador de compatibles.

LAS MISIONES ALTERNATIVAS, disponibles desde el primer instante, permiten meterte en la piel de cualquiera de los dos protagonistas, aunque jugarlas completas exige ir consiguiendo la victoria, una a una.

LAS VR MISSIONS es el segundo apartado novedoso en estos extras. Se basan en objetivos muy concretos a conseguir, basados en la práctica y dominio de algunas de las habilidades básicas de los personajes protagonistas.

LA AMBIENTACIÓN ES EXCELENTE, A LO QUE TAMBIÉN CONTRIBUYE EL EXCEPCIONAL ACABADO TÉCNICO DE ESTA VERSIÓN PC, MUY SUPERIOR A LA ORIGINAL

El mundo de Solid Snake

Supongamos que no has oído nada de «Metal Gear». Lo que ofrece es una experiencia casi cinematográfica de acción y espionaje. El sigilo es básico en un juego donde infiltrarte en distintos escenarios, pasando desapercibido ante el numeroso e inteligente enemigo, es el objetivo principal.

Aunque la mecánica de juego es sencilla, en la práctica hay que pensarse muy bien cada paso. Otear el escenario desde una esquina, antes de doblarla, vigilar las sombras de los enemigos, el radar del que disponemos, vigilar que no haya trampas, explosivos, por ejemplo, antes de avanzar y, sobre todo, evitar que salten las alarmas y seamos detectados, es todo lo que exige.

Esto se traduce en una inmersión total en el mundo del juego. El realismo con que se ha trabajado el diseño de la acción es digno de elogio, y los detalles, –esconder los cuerpos de soldados enemigos, vigilar sus movimientos, escondernos para no ser vistos, etc.– potencian esa inmersión. En este sentido, «Metal Gear Solid 2» es soberbio y no defrauda. Las distintas animaciones y habilidades de los dos protagonistas –sí, hay dos, Raiden y Solid Snake, uno para cada mitad del juego, más diversas opciones extra en «Substance»– redondean el conjunto.

¡Ay!, el control

Pero esta adaptación a PC sufre de… eso mismo, de ser una conversión demasiado directa. El juego potencia el aspecto cinematográfico de la trama a base de numerosas secuencias cinemáticas basadas en su estupendo motor gráfico. El problema es que, técnicamente, este motor exige... y mucho. Tener un equipo realmente potente es bási- ►►

Sorpresas finales

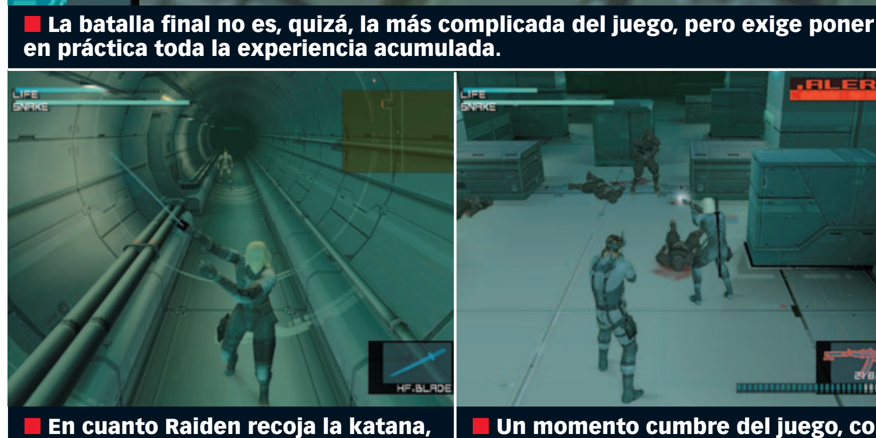




AL ACABAR EL JUEGO se abren una serie de opciones extra al usuario, que permiten seguir disfrutando de «Metal Gear Solid 2», aparte, claro, de volver a jugarlo subiendo el nivel de dificultad.

CAMBIAR DE PERSONAJES al gusto, para contemplar algunas de las secuencias de peleas con jefes finales, es una de ellas. Incluso, existe una posibilidad de que el juego escoja aleatoriamente a estos personajes, pudiendo enfrentarse, por ejemplo, Solid Snake consigo mismo.

LOS JEFES FINALES también se ponen a disposición del jugador, para repetir estas peleas, una a una, si así se desea, lo que puede venir bien para prolongar la vida útil del juego y coger práctica, si deseamos volver a acabarlo.



La batalla final no es, quizá, la más complicada del juego, pero exige poner en práctica toda la experiencia acumulada.



En cuanto Raiden recoja la katana, deberá practicar para el combate.



Un momento cumbre del juego, con Solid Snake y Raiden, mano a mano.

co para disfrutarlo de forma digna. En realidad, los resultados obtenidos son mucho mejores que en el juego original de consolas, pero el precio a pagar tal vez es demasiado alto.
Por otro lado, no se ha resuelto nada bien el asunto de los controles con teclado. Si dispones de un buen pad, magnífico. Podrás disfrutar a tope de «Metal Gear Solid 2». Si no… ¡uufff! Es posible configurar el teclado a tu gusto, pero el resultado sigue sin ser óptimo.
«Metal Gear Solid 2» se basa en una perspectiva en tercera persona, intercambiable con una visión subjetiva. Pero el movimiento se centra en la primera opción. Y el control del personaje depende de la situación del mismo respecto al escenario. Las cámaras combinan perspectivas fijas con seguimiento del movimiento del personaje. Y todo esto nos lleva a que lo que se hace intuitivo con un pad, es un infierno con el teclado, llegando a desesperarnos.

LOS EXAGERADOS REQUISITOS DE HARDWARE Y EL CONTROL POR TECLADO, QUE RESULTA POCO INTUITIVO, SON LOS PRINCIPALES PROBLEMAS

Demasiado… ¿japonés?

El guión está muy bien, hasta que llegas al final, y te empiezas a encontrar una trama de conspiraciones un poco desquiciada, muy del gusto de los nipones, aliñada con un toque de “misticismo” un poco descafeinado, que incluso hace que te pierdas un poco en la historia. Pero, finalmente, «Metal Gear Solid 2» triunfa en lo que pretende: ofrecer una experiencia de juego atractiva.
Es un buen juego, sin duda. Un magnífico juego: visualmente fantástico, entretenido y que hace honor a la fama que lo precede. Incluso, la supera en algún momento. Pero, claro, todo ello siempre teniendo en cuenta que dispongas del equipo adecuado y un pad de control que te permita hilar fino. Si no, lo que pudo ser genial se quedará en una buena experiencia de juego, pero ni de lejos de la calidad que se merecía y que deseábamos. Esperaremos a la próxima.

F.D.L.

Toma nota

Un gran juego, en el que falla el control y los requisitos de hardware.

LO BUENO:
- Excelente ambientación.
- Realista en múltiples aspectos.
- La IA es bastante buena.
- Una maravilla en tecnología.

LO MALO:
- El control con teclado.
- Los requisitos de hardware son exagerados.
- Sólo sale en DVD.
- Repetitivo en algunas fases.

MODO INDIVIDUAL
76

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

IGI 2: COVERT STRIKE
Una opción más que interesante, bastante más realista y asado en una perspectiva subjetiva.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 87

RAVEN SHIELD
La última de Tom Clancy, pero ya no estamos solos. Acción táctica basada en el comando de un grupo.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 85



Civilization III Play the World

EXPANSIÓN PARA CIVILIZATION III

Conquista el mundo

El que probablemente sea el mejor juego de estrategia por turnos de todos los tiempos se ve ahora ampliado con una expansión que, por fin, nos permite enfrentarnos a otros oponentes humanos. ¿Qué más se puede pedir?



Como es deseable en cualquier ampliación, «Play the World» aporta al juego original una considerable cantidad de nuevos contenidos. En esta ocasión, entre las novedades destacan ocho nuevas razas, entre ellas los españoles, así como abundantes unidades, tecnologías, maravillas y escenarios. Pero, lo que hace sobre todo especial a esta expansión es su apartado multijugador, inédito en la serie.
Es cierto que el sistema de juego de «Civilization III», por su lentitud, no es el más adecuado para el juego online, pero precisamente para paliar este problema Firaxis ha implementado, además de los sistemas tradicionales por turnos, –ya sea online, en red local, por e-mail o compartiendo un mismo ordenador– dos sistemas de juego totalmente nuevos: uno en el que los turnos de todos los jugadores tienen lugar a la vez y otro en el que los turnos desaparecen y el tiempo transcurre de manera ininterrumpida.

La referencia

CIVILIZATION III

- **El motor gráfico del juego original es el mismo que el de «Play the World».**
- **En «Play the World» se incluyen ocho civilizaciones completamente nuevas.**
- **El modo multijugador, no se encuentra en «Civilization III» es exclusivo de «Play the World».**



Hemos tenido que esperar a esta expansión para poder jugar con la civilización española.

Ambos sistemas se acercan más a lo que se suele entender como estrategia en tiempo real, y aunque es cierto que hay ciertos desajustes en la adaptación, en general la experiencia de juego es más que satisfactoria.



La adaptación a un sistema de juego continuo es bastante correcta y mejora el ritmo de la partida.

Por otra parte, hemos de considerar que estos modos de juego deberían haber aparecido con el título original y no en una expansión. Pero, pasando por alto este hecho, «Play the World» es un suplemento imprescindible que aporta aquello que le faltaba al que ya era, de por sí, un juego soberbio.

J.P.V.

Toma nota

Un complemento ideal para un juego grandioso.

LO BUENO:
- Poder, por fin, enfrentarse con otras personas.
- Las nuevas civilizaciones, unidades, tecnologías y escenarios.

LO MALO:
- El aspecto audiovisual del juego permanece inalterado.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
90	93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Siempre es más divertido jugar contra oponentes humanos.

SOLO:
Lo mejor: Puedes tomarte el tiempo que quieras para pensar.
Lo peor: Puede abrumar a los menos expertos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El sistema sin turnos agiliza el juego.
Lo peor: Aun así, las partidas pueden resultar demasiado largas.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** Ram: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano (manual y textos)** Edad recomendada (ADESE): **TP (todos los públicos)** Estudio: **Firaxis** Compañía: **Infogrames** Distribuidor: **Infogrames** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página Web: ***www.civ3.com/es***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 400 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **400 MB** Tarjeta 3D: **4 MB** Módem: **No requiere**

Warrior Kings: Battles

Aire fresco

Ángeles y demonios se tiran de los pelos, y no en Crónicas Marcianas, sino en tu propio PC, gracias a este refrescante juego de estrategia que, abandonando las convenciones del género, ofrece una jugabilidad compleja, absorbente y, sobre todo, variada.

La estrategia en tiempo real es uno de los géneros, junto con la acción, en el que más reinciden las compañías al producir nuevos títulos, así que no es de extrañar que nos alegre que aparezca un juego como «Warrior King Battles», con un planteamiento original y un sistema de juego que se aleja de los trillados estándares del género. Si además, el título en cuestión soluciona muchos de los problemas que aquejaban a la anterior entrega de la serie, el resultado no puede ser sino estupendo.

Reciclando ideas

«Warrior Kings: Battles» está ambientado en un mundo que combina la ambientación fantástica con unos cuantos toques históricos, muy pocos en realidad, pero suficientes para dotar al juego de una agradable verosimilitud. Una de sus caracte-

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En «Warrior Kings: Battles» la ambientación no es histórica y se limita a un solo intervalo de tiempo.**
- **Las diferencias entre las civilizaciones son mucho más acusadas que en «Empire Earth».**
- **El sistema de control de «Battles» no es tan fiel al estándar del género como el de «Empire Earth».**



Todas las criaturas poseen apariencias y habilidades muy diferentes entre sí.



En la campaña tenemos libertad para elegir nuestro camino por las misiones.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶Ram: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Black Cactus** ▶Compañía: **Empire Interzative** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Nºde CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **4/04/2003** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 ptas.)* ▶Página Web: ***www.warriorkingsbattles.com*** **Incluye descripción del juego, imágenes, noticias, fondos de escritorio, foro y salvapantallas.**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Misiones de la campaña: **23** ▶Mapas individuales: **29** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Regicidio, Valhalla, conquista** ▶Número de jugadores: **1-8** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 650 MHz** ▶Ram: **128** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Módem: **56 k**





Uno de los aciertos del juego es conseguir que el relieve influya de manera decisiva en los combates modificando el comportamiento y la eficiencia de las





El zoom más cercano no es muy práctico pero resulta ciertamente



La gestión de recursos se ha resuelto mediante un sistema muy

Libertad de elección





LAS TRES RAZAS PRINCIPALES del juego son los Imperiales, los Paganos y los Renacentistas. Esta última, además, puede combinarse con las dos primeras, para dar un total de cinco civilizaciones, cada una con sus propias unidades exclusivas.

LA ELECCIÓN DE BANDO no se realiza antes de comenzar a jugar, sino una vez empezada la partida al decidir construir unos edificios u otros. Así, para ser imperiales construiremos una iglesia, mientras que para ser paganos levantaremos un altar.

EN EL MODO MULTIJUGADOR este sistema resulta especialmente atractivo, pues al empezar una partida ningún jugador tiene modo alguno de saber qué bando pretenden utilizar sus oponentes, y la única forma lógica de averiguarlo es mediante la exploración.

LAS DIFERENCIAS ENTRE TODAS LAS "RAZAS", ASÍ COMO LA POSIBILIDAD DE ELEGIR BANDO SOBRE LA MARCHA LE OTORGAN A «WARRIOR KINGS: BATTLES» UNA LARGUÍSIMA VIDA ÚTIL

rísticas más originales es que la decisión acerca de con cuál de las cinco culturas disponibles queremos jugar no se realiza antes de comenzar la partida, sino que a partir de un comienzo común decidimos nuestro bando construyendo unos edificios u otros. La variedad de opciones que ofrece este sistema es enorme, no sólo por la gran cantidad de unidades y edificios diferentes implicados, sino por la libertad de ir eligiendo sobre la marcha en función del desarrollo de la partida.

Por otra parte, el juego incluye una campaña de planteamiento abierto en la que hemos de conquistar todo un continente pero con absoluta libertad para elegir el orden en que abordamos las misiones. Además, cuenta también con un modo de escaramuzas, así como con un interesante modo "Valhalla" en el que se eliminan los recursos y cada jugador dispone de una cantidad prefijada de puntos que puede gastar en las unidades que desee. Esta variedad de opciones no sólo garantiza una enorme cantidad de horas de juego, sino que multiplica el número de usuarios que pueden encontrar en "Warrior Kings: Battles" un desafío a su medida.

Otras elementos también interesantes son, por ejemplo, el editor de inteligencia artificial, que permite crear oponentes computerizados y definir su personalidad, o las nuevas unidades que llenan los huecos del juego original y completan un plantel capaz de satisfacer hasta al estratega más avezado.

Mejoras importantes

Por lo que respecta al apartado técnico, Black Cactus parece haber puesto especial interés en solucionar los problemas de interfaz que aquejaban a la anterior entrega. Ahora el con- ►►

Directo al grano





EL MODO VALHALLA es una de las novedades más interesantes. Se trata de un modo de juego en el que los recursos son sustituidos por una cantidad prefijada de puntos con los que podemos "comprar" nuestro ejército antes de comenzar a jugar.

DURANTE LA PARTIDA sólo disponemos de las unidades que hemos comprado y las hemos de utilizar para capturar y defender banderas repartidas por el mapa. Estas banderas proporcionan al jugador que las controla los puntos de victoria necesarios para ganar.

LAS UNIDADES MUERTAS RESUCITAN un número prefijado de veces, con un sistema similar al del juego de acción «Battlefield 1942». Esto introduce un elemento muy original nada frecuente en los juegos de estrategia en tiempo real.



La diferenciación entre cada uno de los bandos disponibles es total, a la altura de la que podemos encontrar en los mejores juegos del género.





A pesar de su acabado, el motor gráfico ofrece un buen resultado.



El juego permite controlar cantidades de unidades elevadas.

trol está bastante bien ajustado, y aunque es cierto que existen algunos problemas menores, como la imposibilidad de girar la cámara alrededor de una unidad, en general el juego resulta bastante ágil. Eso sí, «Warrior Kings Battles» utiliza un interfaz complejo que no es el estándar del género y aunque los aficionados a la estrategia no deberían tener problemas en adaptarse, los no iniciados pueden encontrarlo algo confuso.
En cuanto a su motor gráfico, el aspecto del juego ha experimentado pocas variaciones, de manera que quienes jugaron con el original reconocerán enseguida los mismos modelos bastante angulosos pero que gracias a un interesante uso de las texturas y la iluminación consiguen ofrecer un resultado efectivo. Mención aparte merece el modelado de los escenarios, no sólo por su gran tamaño y el nivel de detalle que alcanzan, sino también por la forma en que el relieve influye en el comportamiento y la eficiencia de cada una de las unidades.

EL INTERFAZ SE ALEJA DEL ESTÁNDAR ACTUAL: RESULTA BASTANTE COMPLEJO Y POCO INTUITIVO PARA LOS JUGADORES MENOS EXPERIMENTADOS

Apuesta para iniciados

Estamos ante un buen juego que a pesar de algunos problemas menores resulta muy recomendable para los aficionados a la estrategia, tanto por la enorme cantidad de opciones que ofrece como por introducir ideas originales en un género tan explotado. Eso sí, no es un buen juego para iniciarse en los caminos de la estrategia.

J.P.V.

Toma nota

Un gran juego de estrategia, eso sí, bastante complejo.

LO BUENO:
- La originalidad de todo el sistema de juego.
- La enorme variedad de unidades y edificios.
- La abundancia de modos de juego.

LO MALO:
- Aun tiene algunos problemas en el sistema de control.
- Los gráficos pueden resultar demasiado angulosos.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos modos de juego son **igualmente divertidos.**

SOLO:
Lo mejor: La libertad de acción en la campaña.
Lo peor: Algunas misiones son exageradamente difíciles.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Muchos modos de juego diferentes.
Lo peor: Las partidas pueden alargarse demasiado.

ALTERNATIVAS

WARCRAFT III
Al elemento estratégico se le añaden unos toques de rol para conseguir un juego original y muy divertido.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

AGE OF MYTHOLOGY
Un estupendo juego de estrategia que cambia la ambientación fantástica por la mitológica.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

UNREAL II: THE AWAKENING

¡¡Sólo tú puedes salvar el universo!!

Participa en nuestro concurso y consigue el mejor ordenador para jugar con «UNREAL II: THE AWAKENING»

SORTEAMOS 20 JUEGOS Y 2 ORDENADORES PC SLOT



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



¡¡Este es el último mes para participar, soldado!! Desde el pasado Marzo y durante Abril puedes entrar en el concurso. Para ello, sólo tienes que seguir las bases que encontrarás más abajo, y enviar, hasta el 26 de este mes como tope, el mensaje indicado.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PC SORTEADOS:
Pentium 4 2.5 GHz, 512 MB RAM, HD 60 GB 7200 rpm, Placa Base ELITE Group P4, GeForce 4 MX 440 64 MB, T., Sonido integrada, Regrabadora 48 X, DVD 16X, Teclado +, Ratón inalámbrico, Monitor 17" AOC, Caja Slot, Altavoces 160 W, Modem Interno, Windows XP Home Edition

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm98-99unreal









Review

A EXAMEN

Nascar Racing Season 2003

No es para cardiacos

Lucha sin cuartel a golpe de carrocería, podría ser la primera lectura de esta nueva entrega de las serie Nascar, pero, entre líneas, encontramos una magnífica y muy jugable simulación con un despliegue técnico a lo grande.

Los que conocen a fondo la NASCAR saben que no todo se reduce a mantener la trazada en los circuitos ovales y golpear a los demás. Este simulador profundiza en lo auténtico de una categoría que nos exige pilotar con nervios de acero, controlar la potencia de los bólidos y conocer la técnicas para aprovechar el rebufo al adelantar.

Pero a pesar de su realismo, los novatos en esta competición no van a tener ningún problema de adaptación, porque además de un modo arcade menos exigente con el pilotaje, hay lecciones con secuencias demostrativas acerca de reglas básicas, técnicas de conducción y de la compleja configuración del coche. En suma, un curso completo para internarse de la forma más fácil en la Winston Cup, que está presente en el juego bajo licencia oficial.

La referencia

GRAND PRIX 4



- **Ambos son los mejores simuladores de sus respectivas categorías.**



- **En los dos se nota el bagaje de unas series con más de diez años, varias entregas.**
- **«Grand Prix 4» requiere mayor experiencia en el pilotaje y ser un maestro en los reglajes del monoplaza para sacar optar a la victoria.**



La tensión se dispara al intentar, cada piloto, aprovechar el rebufo del vehículo que le precede.

Pilotar y pelear

Las cámaras de persecución ofrecen la perspectiva idónea para sobrevivir en los encarnizadas pugnas chapa contra chapa, pero la cámara subjetiva ofrece mayores dosis de realismo trasmitiendo el comportamiento del coche. La dirección se resiente a cada bache, sentimos la fuerza centrífuga de la inclinación de los peraltes y tenemos que sacar a relucir el tacto con el contravolante y el freno para controlar un tren trasero salvaje. No en vano, a los más de diez años de experiencia de Papyrus se suma la colaboración de Goodyear y Jasper Motorsports, que han aportado datos de telemetría reales.

El motor gráfico tiene un rendimiento excepcional y logra exhibir una apabullante sensación de velocidad,

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 64 MB** ▶Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Textos en pantalla y voces en inglés, manual en castellano** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Papyrus Racing Games** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal.** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** ▶PVP: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: ***http://nascar.vu-games.com/es/*** ▶**Contiene ficheros de texturas de los coches para usar en el editor gráfico**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **3 (entrenamiento libre, carrera simple, campeonato** ▶Número de circuitos y equipos: **23 circuitos reales, con todos los equipos y pilotos de la Winston Cup.** ▶Número de niveles de dificultad: **2 (simulador y arcade)** ▶Editor: **Sí, (equipos, pilotos, y texturas de los coches)** ▶Multijugador: **Sí.**▶ Modos Multijugador: **Carrera** ▶Opciones de conexión: **Red, Internet en servidores americanos de Sierra.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **200 Mb** ▶Tarjeta 3D: **Sí, con 16 Mb DirectX9 y OpenGL** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **600 Mb** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti o Radeon 8500 con 64 MB** ▶Módem: **ADSL o Cable**

Espectáculo e intensidad

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL destaca por la atención a nuestras maniobras, los coches controlados por la CPU se apartan si los embestimos y saben cómo cerrarnos el paso. No obstante, se quedan cortos en audacia y, aunque tienen fallos y provocan accidentes, se nota el peso de la nueva normativa de la NASCAR, más severa para aumentar la seguridad.

LA REALIZACIÓN televisiva supera todo lo visto en el género, con cámaras de circuito en ángulos abiertos, vistas de espectador con giros de perspectiva y la asombrosa cámara desde un helicóptero. Además, podemos editar las repeticiones para montarnos películas de accidentes y escenas al límite, añadiendo efectos gráficos y tratando el sonido.

Las deformaciones por daños en accidentes están muy bien elaboradas.



La fidelidad a la normativa de la NASCAR contempla el paso por boxes.



Al girar la vista a los lados se puede ver si hay hueco para abrirse paso.



La colocación de las cámaras ofrece encuadres de lo más espectacular.

LA ADRENALINA ESTÁ SERVIDA EN GRANDES DOSIS, OBLIGÁNDONOS A ATENDER LAS INTENCIONES DE LOS RIVALES Y A LO IMPREVISTO

gracias al asombroso detalle gráfico a todas las escalas. Los sombreados, generados por notables efectos de iluminación, también contribuyen en gran medida a que nos sintamos dentro de un huracán, a más de 300 km/h. El sonido es todo lo atronador que merecen las mecánicas de 8 cilindros y hay que destacar la utilidad de los mensajes desde los boxes –en inglés pero con textos en pantalla–, porque nos comunican cualquier peligro que deba alertarnos en la carrera.

Por su parte, el modo multijugador constituye la mejor excusa para ser aun más agresivo en el pilotaje. «Nascar Racing Season 2003» tiene un el realismo capaz de entusiasmar a los apasionados de la Winston Cup, pero también puede atrapar a cualquier aficionado a la velocidad porque su aprendizaje es muy accesible y ofrece un espectáculo sin paliativos.

A.T.I

Toma nota

Realismo total pero muy jugable, ideal para todo aficionado al motor.

LO BUENO:
- ▲ Se respira la esencia "racing" de esta apasionante categoría.
- ▲ Estudiada dificultad, resultando idóneo para todos los públicos.
- ▲ Sobresaliente en la sensación de velocidad y en detalle gráfico.

LO MALO:
- ▼ Elevados requerimientos de hardware para jugarlo a tope.
- ▼ La IA tendría que ser más "valiente".

MODO INDIVIDUAL
86

MODO MULTIJUGADOR
88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las carreras contra oponentes humanos **son más encarnizadas**

SOLO:
Lo mejor: Provocar accidentes sutilmente para evitar sanciones.
Lo peor: Los pilotos de la CPU no tienen garra.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El pique de cada pasada empujando a base de toques.
Lo peor: Caer en un juego de coches de choque.

■ **ALTERNATIVAS**

Nascar Racing Season 2002
La entrega anterior está en las series económicas y, en lo principal, sólo es inferior en gráficos e IA.
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 80

Total Immersion Racing
Aunque en otra categoría, los adelantamientos también son muy duros y la IA es revolucionaria.
▶Comentado en MM 96 ▶Puntuación: 80

Anno 1503: El Nuevo Mundo

La ruta de las Indias

Sin arriesgar con la receta que hizo de «Anno 1602», todo un emblema de la estrategia, esta nueva entrega irrumpe con una distinta realización técnica, y retrocede un paso cronológicamente. ¿Habrá avanzado en otros aspectos?

La nueva propuesta de Sunflower Studios nos traslada, en la mejor tradición de la estrategia en tiempo real, a una de las épocas más atractivas de la historia del último milenio: inmediatamente después del Descubrimiento, cuando todas las grandes potencias europeas compiten entre si por la colonización de África y América. Recorreremos toda clase de tierras exóticas y culturas indígenas, haciendo fortuna mientras eludimos los ataques de nuestros rivales y de los temibles piratas.

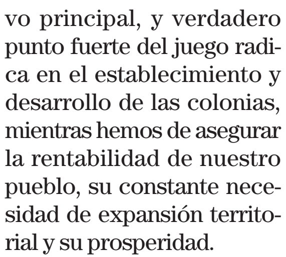
Un planteamiento diferente

Si bien, el extremo parecido que «Anno 1503» mantiene con su antecesor implica poca originalidad, al compararlo con otros títulos similares encontramos un sistema de juego y gestión que se sale de lo común. El objetivo principal, y verdadero punto fuerte del juego radica en el establecimiento y desarrollo de las colonias, mientras hemos de asegurar la rentabilidad de nuestro pueblo, su constante necesidad de expansión territorial y su prosperidad.

Tras conseguir la estabilidad interna, la diplomacia, entre nuestra civilización, las culturas vecinas e incluso los piratas, se convertirá en la más importante de nuestras prioridades, permitiéndonos crear nuevas rutas comerciales necesarias para las necesidades de nuestro pueblo.

El componente bélico de «Anno 1503» es el aspecto menos relevante del juego. La mayor parte de los enfrentamientos, marítimos o en tierra, pueden solucionarse por la vía diplomática, o mediante el pago de tribu-

La referencia



EMPIRE EARTH

- **En «Anno 1503», las acciones militares tienen mucha menos importancia, primando la gestión económica.**
- **La fusión, en «Anno 1503», de un entorno 3D con elementos en 2D es técnicamente inferior.**
- **La acción de «Anno 1503» transcurre únicamente en un periodo histórico concreto.**



El dinamismo de las ciudades es asombroso, gracias al cuidado puesto en todos los detalles.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 64MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada: **+13** ▶Estudio: **Sunflower** ▶Editor: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,00 euros** *(7.320 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.anno1503.com*** **(permite descargas de mapas y escenarios, después de registrarse de forma gratuita como usuario)**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Escenarios: **19** ▶Modos de juego: **Partida estándar / Campaña** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Competición** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **Internet y Red Local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **930 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 16 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **930 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**



Nueva técnica, misma fórmula

UN MOTOR GRÁFICO completamente nuevo, y una IA muy mejorada son los aspectos técnicos más sobresalientes de «Anno 1503». El terreno se genera en 3D, alcanzando su mayor vistosidad en el movimiento del agua. La física es tan completa que el oleaje influye en el movimiento de las embarcaciones, lo que aumenta la experiencia de forma notable.

LA ENORME VARIEDAD de objetos y unidades sobre el terreno, están elaboradas con un preciosismo absoluto, ofreciendo en su conjunto unas perspectivas asombrosas en alta resolución. No obstante, su modelado en 2D evidencia un retraso tecnológico en comparación con otros títulos modernos realizados integramente en 3D, aún cuando son de factura similar.



La agricultura sustenta gran parte de la economía desde el principio.



Cada unidad militar está diseñada para un contrincante determinado.



A medida que avanzamos en la campaña, tomaremos contacto con



La diversidad de los escenarios hace de cada partida una experiencia única.

UN INTERESANTE SISTEMA DE JUEGO, UNA LOGRADA IA Y LA VISTOSIDAD DE LOS GRÁFICOS DISIMULAN SU MODESTA TECNOLOGÍA.

tos. No obstante, gracias a la gran variedad de unidades militares, el juego no defraudará a los que no quieran limitarse a la gestión.

Pocas sorpresas

La riqueza y complejidad del juego no impiden al jugador neófito un acercamiento inmediato, aunque la experiencia ante «Anno 1602» se hará notar en una asimilación más rápida del sistema de juego: ambos programas ofrecen pocas diferencias fundamentales. Por otro lado, se evidencia la escasez en sus modos de juego, que se centran casi exclusivamente a una única –aunque extensa– campaña. El modo multijugador se limita a un único modo de partida, con un máximo de 8 jugadores. Una lástima que un título tan repleto de detalles y tan interesante en su sistema de gestión, arrastre tales carencias. En definitiva, un juego bastante bueno que podría haber sido excelente.

C.V.S.

■ **ALTERNATIVAS**

ANNO 1602
Tecnológicamente está más atrasado, pero cuenta con una concepción y una jugabilidad idénticas.
▶Comentado en MM 47 ▶Puntuación: 88

EMPERADOR
Mantiene un estilo gráfico parecido y dinámica similar, pero está ambientado en la China Antigua.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 70

Toma nota

Un buen juego de estrategia, auque se queda demasiado corto.

LO BUENO:
- La gestión de los asentamientos requiere una gran planificación.
- Los escenarios y estructuras son de una belleza extraordinaria.
- El sistema de combates, aun siendo secundario, está cuidadosamente diseñado.

LO MALO:
- La tecnología resulta desfasada.
- Limitadas opciones de juego.

MODO INDIVIDUAL 77

MODO MULTIJUGADOR 73

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Apenas hay diferencias, pero es más interesante con el factor humano

SOLO:
Lo mejor: El nivel de realismo en la IA de los pobladores.
Lo peor: A la larga, puede ser repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar en competición o en modo cooperativo.
Lo peor: Muy pocas modalidades de juego.

International Superstar Soccer 3

Falló el remate

Por fin, se amplía en Pc la oferta de juegos de Fútbol. No es que tengamos nada contra FIFA, pero está claro que la competencia siempre es buena, al menos para el usuario. ¿Será este «ISS» tan bueno como en consola?

Al fin los usuarios de PC podemos disfrutar con uno de los mejores simuladores de fútbol para consolas. «ISS 3» es una conversión directa del juego desarrollado por Konami, considerado por muchos como el simulador con el sistema de juego más realista e intuitivo nunca diseñado. La versión PC de «ISS 3» mantiene todas las constantes que han hecho grande a esta saga, a pesar de contar con una factura técnica bastante discutible, que ha estado a punto de ensombrecer el resultado final.

La referencia

FIFA 2003

- Ambos tienen una jugabilidad muy lograda, que reproduce el funcionamiento de este deporte.
- «ISS 3» incluye una base de datos insuficiente, frente al torrente de información de «FIFA 2003».
- En cuanto a tecnología, «ISS 3» está bastante peor rematado que «FIFA 2003».





La tecnología es su punto flaco, como queda patente en la reducida calidad de sus gráficos.

Qué nos ofrece

«ISS» son las siglas de «International Superstar Soccer», un campeonato que enfrenta a las 58 selecciones más poderosas del mundo. Disponemos de cinco modos de juego distintos: entrenamiento, partido amistoso, copa internacional, liga personalizada y mundial. La copa, la liga y el mundial son grandes torneos, en los que tenemos que ir superando eliminatorias. El partido amistoso es un encuentro único, en el que podemos medir nuestras fuerzas contra la computadora o contra otro jugador humano, a través de Internet o en Red Local. No obstante, la modalidad multijugador estaba desactivada en la versión de review que hemos analizado, así que no hemos podido evaluarla.

¿Por fin fútbol?

La mayor virtud de «ISS 3» es una dinámica de juego propia de un arcade, con la complejidad de un simulador, que divierte y convence a partes iguales. La cantidad de jugadas posibles es enorme y las animaciones, obtenidas mediante capturas de

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 ti 4600, GeForce 2 GTS** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Mayo 2003** ▶PVP: **No disponible** ▶Página web: ***www.konami-europe.com***

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5 (entrenamiento, partido amistoso, copa internacional, liga personalizada y mundial)** ▶Número de selecciones: **58** ▶Estadios: **4** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** (No disponible en la versión evaluada)

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium ii 400** ▶RAM: **64 MB** ▶HD:**700 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, con 16MB compatible DirectX8** ▶Módem: **Sin determinar**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **60** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500 o ATI Radeon 8500** ▶Módem: **ADSL o calbe**



Defectos de forma

LA CONVERSIÓN LITERAL de consolas limita el público del juego. Exige una máquina muy potente para obtener una experiencia similar a la que sentíamos en consolas. La velocidad no escalable del juego será también un problema para los poseedores de un ordenador sin actualizar. Los partidos aparecerán ralentizados, incluso eligiendo la máxima velocidad.

OTROS PROBLEMAS que plantea son un sistema de menús intrincado y poco intuitivo, opciones de configuración prácticamente inexistentes –desde los controles a la resolución de los gráficos– y un infame mecanismo de grabación de partidas, que no deja de recordarnos que insertemos una “memory card”. ¡Señores, esto es un Pc!



El sistema de juego tipo arcade se adapta al perfil de cada jugador.



Sin un joystick, el control de nuestro equipo es demasiado complicado.



La calidad de las animaciones está fuera de toda duda.



El acercamiento de cámara no nos ayuda a jugar mejor.

«ISS 3» SIGUE SIENDO EN PC UN BUEN JUEGO DE FÚTBOL, PERO TIENE PROBLEMAS POR LA CONVERSIÓN LITERAL DEL CÓDIGO DE CONSOLAS

movimiento, son espectaculares. Sin ser demasiado profuso, el apartado táctico es muy funcional. El sistema “moral” es otro de los grandes aciertos, ya que nos obliga a modificar la alineación de jugadores en función de su actitud frente al partido.
Sin embargo, el brillante sistema de juego queda empañado por un control infame, que nos obliga a manejar ocho teclas que no podemos configurar. Sólo con un joystick de ocho botones obtenemos una experiencia de juego óptima.
Los gráficos tampoco son nada del otro mundo. Tienen una apariencia correcta, pero adolecen de poca variedad y escaso detalle. De hecho, no existe ninguna opción que nos permita modificar la resolución de los gráficos, limitada por defecto a 640x480 pixels. Podemos ajustar, sin embargo, el nivel de calidad, si bien es un parámetro útil sólo para mejorar el rendimiento en ordenadores. Durante los encuentros podremos ajustar también el nivel de zoom y la altura de cámara, si bien son opciones poco útiles, que no mejoran la jugabilidad.
A pesar de todos sus defectos técnicos, «ISS 3» es un juego interesante. Y es que su sistema de juego es tan bueno, que pronto nos olvidaremos de sus gráficos toscos, sus menús delirantes y su interfaz desastroso. Eso sí, siempre que utilicemos un joystick.

I.C.C.

Toma nota

Un juego interesante, aunque una conversión desaprovechada.

LO BUENO:
- El sistema de juego es de lo mejorcito que hemos visto.
- Los movimientos de los jugadores son extremadamente realistas.
- El sistema de tácticas es incómodo pero bastante útil.

LO MALO:
- Los gráficos no son nada del otro mundo.
- Sin un joystick, el control es infernal.

MODO INDIVIDUAL
65

MODO MULTIJUGADOR
NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN EVALUADA

■ **ALTERNATIVAS**

MUNDIAL FIFA 2002
Varias selecciones se enfrentan en «Mundial FIFA 2002», un juego completo y con una gran tecnología.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 80

CHAMP. MANAGER 01/02
Si prefieres controlar todos los aspectos del equipo, quizás deberías probar un programa de gestión como
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 80




Freelancer

Cuestión de reputación

Un entretenido juego que mezcla combate espacial, aventura y ciertos toques de rol. Aunque divertido, las premisa de las que partía, eran más ambiciosas y más interesantes de lo que el resultado final demuestra.





Con bastante retraso llega a nuestras manos «Freelancer», uno de los juegos más esperados por los aficionados a las simulaciones espaciales. Se trata de un híbrido entre simulador de vuelo, aventura gráfica y juego de rol, que ofrece un extenso universo que explorar y un sistema de juego abierto. El juego, aunque sólido y con una digna realización técnica, no aporta lo que de él se esperaba, ya que la libertad de acción es considerablemente menor de lo que las expectativas hacían pensar.

En «Freelancer» encarnamos a un un tipo en busca de nave dispuesto a ofrecer sus servicios como piloto debidamente remunerados. En cada sistema planetario hay bares en los que podemos recopilar información y conseguir ofertas de trabajo, además de tiendas de repuestos y de compra-venta de naves. En todos estos lugares encontraremos personajes con los que negociar y labrarnos una reputación, según nuestros propios actos. Ya sea, guardián, comerciante, cazarrecompensas o pirata, es el jugador quien decide el perfil de su personaje, lo que afectará a su relación con otros, condicionando amistades y enemigos. Este sistema de desarrollo del personaje –más propio de un JDR que de un simulador de combate espacial–, es el aspecto más característico de «Freelancer», y favorece la profundidad de su juego.

¿Libertad total?

Los programadores han insistido en que, el universo que rodea a «Freelancer» es completamente abierto y ofrece una libertad absoluta de acción. Esto es cierto,

La referencia



IL-2 STURMOVIK

- **A diferencia de «IL-2 Sturmovik», «Freelancer» es un juego de combate espacial, sin pretensión en el realismo.**
- **La ambientación en ambos está muy cuidada.**
- **En «Freelancer» nuestro personaje negocia y puede evolucionar, en «IL-2», sólo asciende.**



Dentro del vago concepto de "simulación de combate espacial" el pilotaje es muy sencillo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti, GeForce 2 GTS** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad Recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **Digital Anvil** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **11/04/2003** ▶PVP: **49,95** *(8.311 Ptas.)* ▶Página Web: ***http://www.microsoft.com/spain/juegos/freelancer/default.asp*** Información del juego, pantallas, fondos de escritorio, actualizaciones de base de datos, vídeos y la demo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Sistemas espaciales: **48** ▶Modos de juego: **2** (campaña y multijugador) ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Cooperativo, Competición a través de sercvidores con datos actualizables de los jugadores** ▶Opciones de conexión: **red local, Internet, módem.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Conexión: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexión: **ADSL**



Perdidos en el espacio

48 SISTEMAS configuran la gigantesca galaxia de «Freelancer». En ellos encontramos planetas, vertederos espaciales, estaciones orbitales y puertas de salto. Tanto en las estaciones espaciales como en las bases planetarias encontramos locales en los que podemos interactuar con varios personajes controlados por la IA, que nos aportarán interesante información.

LAS CANTINAS espaciales son los lugares más indicados para comerciar, negociar, escuchar rumores y buscar ofertas de trabajo. Nuestros éxitos y fracasos determinarán la credibilidad que suscitemos entre las distintas facciones presentes en la galaxia. Hablando con los mercaderes de tecnología, también podremos mejorar nuestra nave o comprar otro modelo.



El libre albedrío está limitado por misiones de obligado cumplimiento.



Los combates galácticos son la piedra angular de «Freelancer».



Efectos visuales de todo tipo mantienen un buen nivel de vistosidad.

Las fases "en tierra" son siempre idénticas y se hacen repetitivas.

EL JUEGO COMBINA MUY BIEN AVENTURA, COMBATE ESPACIAL Y ROL PERO NO LOGRA PROFUNDIZAR EN NINGUNA DE SUS FACETAS

pero sólo en parte. Para mejorar nuestra primera y modesta nave, necesitamos enrolarnos en misiones preestablecidas, que nos conducen irremediablemente hacia momentos clave de la trama. Ciertamente, siempre podemos obviar estas misiones y volar de punta a punta de la galaxia, pero seremos presa fácil de piratas, por no poder hacer frente a sus ataques. Aunque hay innumerables sistemas que explorar, la interacción está limitada a visitar los mismos locales y hablar con personajes sospechosamente parecidos entre sí.

Como mezcla de géneros, «Freelancer» resulta un juego atractivo y poco habitual. Si lo que buscamos en él es un simulador de combate espacial convincente, no satisfará nuestras expectativas. Además, las escenas de interacción con otros personajes tienden a repetetirse tras unas cuantas partidas, puesto que, a pesar de su apariencia distinta, todos los personajes comparten líneas de diálogo y actitudes. Quizás su mayor defecto es que no haya sido traducido. Resulta imperdonable, pues al haber tantas líneas de diálogo, e instrucciones vitales para culminar con éxito cada misión, aquellos que no sepan inglés van a pasarlo francamente mal. No es malo en absoluto, pero sí imperfecto y después de tantas promesas y rumores, esperábamos algo mucho mejor.

I.C.C.

ALTERNATIVAS

STARLANCER
Un simulador espacial centrado en el combate, realizado por los creadores del propio «Freelancer».
Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 90

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
Un simulador exhaustivo, que permite controlar muchos aspectos de la nave.
Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 65

Toma nota

Es bueno pero menos revolucionario de lo que quería ser

LO BUENO:
- La lograda mezcla de aventura, acción y simulador espacial.
- El personaje evoluciona como en juego de rol.
- Las batallas galácticas son espectaculares y divertidas.

LO MALO:
- La libertad de acción está bastante limitada en la aventura.
- Las misiones se hacen repetitivas.

MODO INDIVIDUAL: **70**

MODO MULTIJUGADOR: NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN EVALUADA

O.R.B.

Batallas espaciales

Las batallas entre flotas de naves en el espacio exterior regresan al PC con este juego de estrategia en tiempo real, bien diseñado y con buenos detalles, pero demasiado parecido a anteriores títulos de similar temática.

El argumento es bien simple: dos civilizaciones antagónicas –los malusianos y los alysianos– se enfrentan por el control de la galaxia. Esta es la premisa sobre la que sustenta «O.R.B: Off-World Resource Base», un juego de estrategia que combina a partes iguales gestión de recursos y combates.
El objeto de la discordia es el UR, un ambicionado recurso que se encuentra sólo en remotos asteroides. Una vez localizado, tendremos que construir minas que extraigan el preciado material y transportarlo hasta nuestra base, para generar nuevas unidades de combate y personal humano.

Típica estrategia

Aunque bien resuelto, este manido sistema de juego no tarda en hacerse monótono. El fin último se convierte en evolucionar tecnológicamente para construir naves más poderosas y enviarlas contra el enemigo. El argumento es bastante liviano, y es que el juego se centra en una estrategia no demasiado refinada. Este hecho resulta evidente en comparación con un juego con el que queda "a años luz", «Haegemonia», a pesar de que ambos comparten un mismo planteamiento, y una ambientación muy similar.

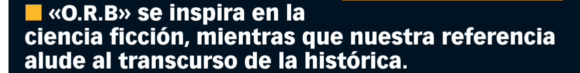
«O.R.B.» posee una más que correcta realización técnica en gráficos y sonidos, que muestran espectaculares batallas. Resulta muy jugable, gracias al estudiado sistema de control de las unidades, sin embargo, no cuenta con ningún elemento diferenciador dentro del género, de modo que lo que nos ofrece, aunque bueno, lo hemos visto en otros juegos, y en mayor medida.

I.C.C.

La referencia

EMPIRE EARTH

■ «O.R.B» se inspira en la ciencia ficción, mientras que nuestra referencia alude al transcurso de la histórica.



■ En «O.R.B» se ha profundizado menos que en «Empire Earth», en aspectos como la gestión de recursos, las tácticas y los combates.



■ El desarrollo de tecnología es el mayor reto que nos ofrece «O.R.B.» pero, incluso en este apartado, está más limitado que «Empire Earth».



■ Los combates estelares son espectaculares y constituyen, sin duda, uno de los mayores alicientes



■ El mecanismo de gestión de recursos es simple, y a la larga resulta cansino y algo monótono.

Toma nota

Llamativo y bien diseñado, pero le faltan grados para llegar a apasionar.

LO BUENO:
- Es un juego sólido y bien programado.
- Permite una estrategia reposada y goza de gran extensión.
- La vista exterior es espectacular frente a las flotas naves.

LO MALO:
- El sistema de juego resulta algo monótono por estar simplificado.
- Falta detalle en los modelos 3D.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
60	65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ofrecen un reto más atractivo las batallas contra otros jugadores.

SOLO:
Lo mejor: Las 22 misiones individuales están muy bien diseñadas.
Lo peor: Las campañas son poco interesantes.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La facilidad de conexión de las partidas
Lo peor: Algunos mapas resultan muy grandes para dos jugadores.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA
▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Strategy First** ▶Distribuidor: **Planeta Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Marzo 2003** ▶PVP: **39,95** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: ***www.o-r-b.com*** Incluye demos, amplia información, vídeos y utilidades.

LO QUE HAY QUE TENER
▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **96 MB, 128 MB para XP** ▶Tarjeta 3D: **TNT 2 16 MB** ▶Conexión: **56 K**



Mosquito Squadron

EXPANSIÓN PARA FS 2002 Y CFS2

De interés histórico

Aunque fue un avión importante el Mosquito se ha prodigado poco en simuladores de vuelo. Para corregir la carencia esta expansión ofrece 21 interesantes misiones de carácter histórico, en las que la recreación gráfica es buena, en lo que a la cabina se refiere, pero poco cuidada en los exteriores, un tanto esquemáticos. El vuelo tampoco es muy realista ya que permite maniobras imposibles para el Mosquito. Un producto interesante por las misiones pero con una realización técnica es algo pobre.

R.L.P.

■ El modelo de Mosquito incluido es el FB. Mk VI de armado con 4 cañones y 4 ametralladoras.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1,2 GHz** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX, 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 KB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Blue Arrow FS** ▶Editor: **Just Flight** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,99 euros** *(6.653 Ptas.)* ▶página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Buena recopilación de misiones para un avión no muy conocido pero crucial.

LO BUENO:
- ▲ La variedad de misiones históricas recogidas.
- ▲ El modelado de la cabina virtual.

LO MALO:
- ▼ Una única variante entre los numerosos modelos de Mosquito
- ▼ Física de vuelo irreal.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR NO TIENE

Vietnam Air War

EXPANSIÓN PARA FS 2002 Y CFS2

Variedad sobre rigor

Desigual es la palabra que mejor define esta expansión centrada en el conflicto de Vietnam. Permite acercarse a un entorno poco habitual con 30 misiones y 3 campañas exclusivas. Además lo hace aportando aviones muy apetecibles. Destaca la presencia de aparatos tan codiciados como los cazabombarderos AC-119G Shadow, A-6 Intruder, y F-8 Crusader o el helicóptero de apoyo UH-1C Huey por parte americana y los Mig-17 y 21 de la Fuerza Aérea Norvietnamita. Por desgracia ni las físicas de vuelo son muy realistas ni la realización de las cabinas virtuales detalladas, con lo que se diluye un poco la buena impresión inicial. Como curiosidad, los aficionados podrán operar desde el portaaviones USS Enterprise, aunque van a echar en falta las catapultas de lanzamiento para el despegue. Las misiones son el aspecto más interesante habiéndose trabajado su diseño con minuciosidad, en función de cada aparato. Pero, en definitiva se trata de un producto, que aunque correcto, está falto de pegada. Está indicado para aquellos que tienen un interés coleccionista de los aviones y para los deseosos de ponerse al mando de nuevas "monturas".

R.L.P.



■ Las misiones con helicópteros incluyen el rescate de pilotos derribados y asaltos a tierra.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1,2 GHz** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX, 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 KB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Alpha Simulations** ▶Editor: **Just Flight** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,99 euros** *(6.653 Ptas.)* ▶Página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Discreto acercamiento a la guerra de Vietnam con interesantes aparatos.

LO BUENO:
- ▲ Las misiones de apoyo y rescate con el helicóptero UH-1C Huey.
- ▲ La aparición de interesantes aviones muy poco habituales.

LO MALO:
- ▼ Física de vuelo poco realista.
- ▼ Campaña de misiones "enlatadas".

INDIVIDUAL 56

MULTIJUGADOR NO TIENE



R A N K I N G

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jorge Portillo

Estos dos últimos meses han sido como una segunda Navidad. Un poco de cada género siempre viene bien. Más, si es bueno.

1 **Praetorians**
2 **Splinter Cell**
3 **C&C Generals**
4 **Civ III. Play the World**
5 **W. K. Battles**

La lista negra

Una de las consecuencias de la avalancha de títulos de calidad que hemos tenido este mes es que no ha quedado sitio para juegos malos. Esperemos que dure la racha.

1 Matchbox: Crosstown Heroes
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 30
El último videojuego producido por la juguetera Matchbox es un programa destinado al público infantil, pero consigue aburrir al más pintado.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

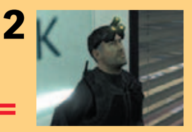
5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

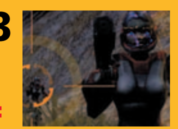
Los Recomendados

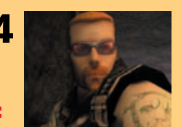
Novedades interesantes este mes. A los juegos que nos llegaron hace treinta días, como «Splinter Cell» o el esperado «Praetorians», hemos de añadir un puñado más de títulos realmente atractivos. Si puedes, no pases por alto la oportunidad de disfrutar de pequeñas joyas como «Generals», «Silent Hill 2» o «Raven Shield». Estamos seguros de que no te van a defraudar en lo más mínimo.

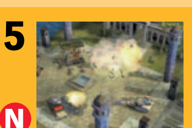
1 =

Praetorians
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

2 =

Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT

3 =

Unreal II: The Awakening
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

4 =

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

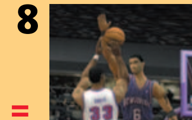
5 N

Command & Conquer: Generals
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
La última entrega de una de las sagas pioneras en el mundo de la estrategia, llega mostrando su cara más espectacular.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶E.A. PACIFIC

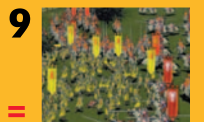
6 =

Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

7 N

Rainbow Six 3: Raven Shield
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
Red Storm ha sido capaz de lavar la cara de su serie más conocida, y aportar notables mejoras en la jugabilidad.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶RED STORM/UBI SOFT

8 =

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

9 =

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

10 =

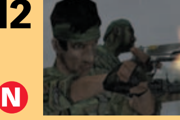
Battlefield 1942: Road To Rome
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 88
La llegada de su expansión ha conseguido que volvamos a entusiasmarnos con este estupendo juego.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶EA GAMES

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES

12 N 

Vietcong
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 90
Gran juego de acción. Una ambientación magnífico, realista y un título pleno de diversión y adrenalina.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PTERODON/ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

13 N 

PRO Race Driver
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 87
La serie «TOCA» se renueva, y lo hace a fondo. Nuevo motor, diseño de acción y concepto de juego.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS

14 

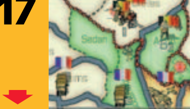
Sim City 4
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 87
Una versión actualizada del clásico de Maxis, corregida, aumentada y con un motor gráfico de última generación.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶■MAXIS/EA

15 

FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

16 

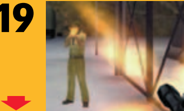
Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA/ROL ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

17 

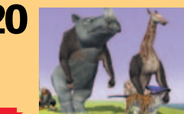
Hearts of Iron
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 83
Estrategia clásica en la Segunda Guerra Mundial es lo que nos ofrecen los creadores de «Europa Universalis 2»
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PARADOX

18 N 

Silent Hill 2: Director's Cut
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 86
Una excelente conversión, y una gran aventura, dotada de una ambientación realmente excepcional.
▶AVENTURA ▶PC ▶KONAMI

19 

IGI 2: Covert Strike
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 87
Los abundantes retrasos han valido la pena para disfrutar de este juego en el que la acción y el sigilo se dan la mano.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CODEMASTERS

20 

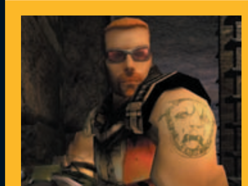
Impossible Creatures
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 84
La originalidad es la bandera de este juego con el que podemos convertirnos en pequeños Frankensteins.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MICROSOFT GAMES

La referencia

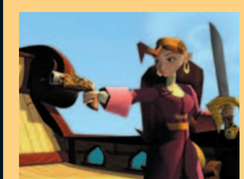
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft III» recupera una vez más la primera posición desplazando a «Commandos 2».

1 Warcraft III: Reino del Caos



47% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 2: Men of Courage

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

3 Starcraft

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

4 Empire Earth

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

5 Heroes of Might & Magic IV

N

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- 3DO / NEW WORLD C.

Acción

«Mafia» sigue pugnando por arrebatarle el puesto a «Medal of Honor», de momento sin poder conseguirlo.

1 Medal of Honor: Allied Assault



39% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

2 Mafia

27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- Take 2 /GOD

3 Battlefield: 1942

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

4 007 Nightfire

N

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 Unreal T. 2003

N

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

La «La Fuga de Monkey Island», ha regresado al número 1 a voluntad de las votaciones de sus incondicionales.

1 La Fuga de Monkey Island



45% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 The Longest Journey

32 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

3 Syberia

19 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

4 Runaway

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

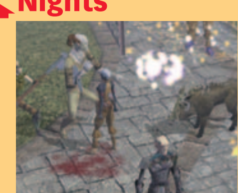
5 Gabriel Knight III

1% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

Rol

«Neverwinter Nights» regresa a la posición de honor relegando a «Diablo 2» y «Morrowind» escala posiciones.

1 Neverwinter Nights



28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Morrowind

25 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

3 Diablo 2

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

4 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

14 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

5 Dungeon Siege

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

Velocidad

Sin cambios en la cabeza, «NSF Hot Pursuit 2» sigue intratable, aunque le sigue «Rallisport Challenge».

1 NFS: Hot Pursuit 2



60% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

2 Grand Prix 4

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

3 Total Immersion Racing

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 96
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EMPIRE

4 Rallisport Challenge

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSFOT

5 Grand Theft Auto III

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



"Ya no puedo esperar más para disfrutar del nuevo juego de Lara Croft. ¡Lo necesito!"

Augusto Varela (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«IL-2 Sturmovik» se mantiene inalcanzable a gran altura, un poco más abajo vuela «C.F.S.3»

1 = IL-2 Sturmovik



45 % de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 ▲ Combat Flight Simulator 3
30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

3 ▲ Flight Simulator 2002
15% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

4 ▼ Silent Hunter II
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

5 ▼ Trainz
4% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 92
▶PUNTUACIÓN: 75
▶PC
▶FRIENDWARE

Deportivos

«NBA Live 2003» supera al hasta ahora imbatible «FIFA Football 2003». Los demás siguen muy lejos.

1 = NBA Live 2003
40% de las votaciones



▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

2 = FIFA 2003
30 %de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

3 ▲ Tiger Woods PGA Tour 2003
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 65
▶PC
▶EA SPORTS

4 N Madden NFL 2003
5% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 98
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

5 N 442, Pasión por el Fútbol
4% de las votaciones
▶PC
▶Versión no evaluada

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Age Of Empires** 42 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS
2 **Starcraft** 31 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
3 **Commandos** 10 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO

ACCIÓN

1 **MOH: Allied Assault** 35 % de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶2015
2 **Counter-Strike** 33 % de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
3 **Half-Life** 28 % de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS



AVENTURAS



1 **Longest Journey** 56 % de las votaciones
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶FUNCOM
2 **Gabriel Knight III** 23% de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA
3 **GRIM FANDANGO** 21 % de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 **Baldur's Gate** 71 % de las votaciones
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Baldur's Gate II** 40 % de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 **Diablo II** 10 % de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae 2.0** 60 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 20% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 **Need For Speed** 8% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 45 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 **Flight Simulator 2002** 31 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
3 **Silent Hunter** 19 % de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS



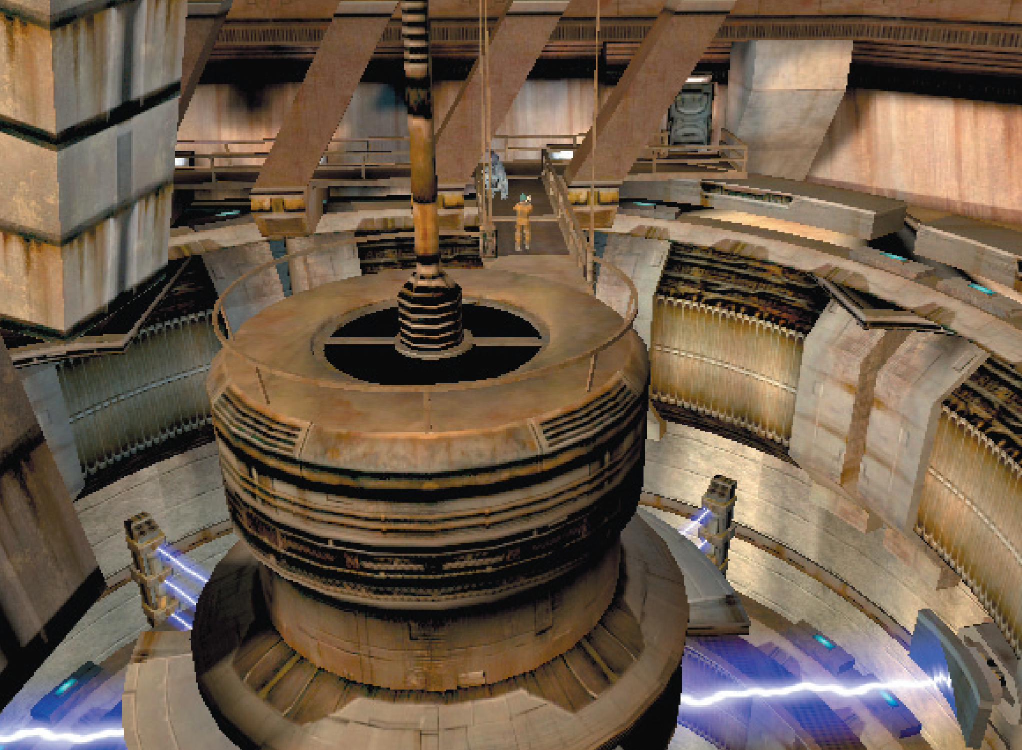
1 **PC Fútbol 2001** 60 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 **NBA Live 2001** 30 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
3 **FIFA 2001** 10 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Unreal 2: The Awakening
Defiende el Universo





Siguiendo esta guía podrás alcanzar el final del «Unreal 2». Hemos omitido la primera fase por tratarse más bien de un tutorial. Tampoco nos detenemos en la nave Atlantis ni en la primera fase en Avalon, puesto que, aunque requieren habilidad, no plantean dificultad en su desarrollo.

Siempre que regreses a la Atlantis, Aida te proporcionará un informe detallado del terreno, Isaak te dará datos precisos sobre tus armas y Ne'Ban te revelará datos adicionales. Eso sí, conviene que realices la primera misión de entrenamiento antes de emprender la siguiente misión.



SANCTUARY: PLANETA SANTUARIO

▶ **DEBES INVESTIGAR** una llamada de socorro realizada desde el planeta Santuario. No tardarás en encontrarte con un sorprendido grupo de izarianos cabreados. Para mantenerlos a raya, utiliza ráfagas cortas. Cuando acabes con ellos, pronto, un científico superviviente, se pondrá en contacto contigo y te abrirá una escotilla. Lánzate por ella y bucea hasta alcanzar las escaleras del otro lado, donde descubrirás más izarianos y una escalera vertical. El siguiente recorrido es un largo pasillo repleto de tanques explosivos. Según avances, aparecerán izarianos por el frente, a la vez que otros intentan sorprenderte por la retaguardia. Cuando pierdas el contacto con Miller, tres izarianos te dispararán desde un tejado, mientras otros intentan darte caza desde tierra.

Abre la puerta del final y dispara a los dos engendros visibles antes de entrar. El ascensor será saboteado por un skaarj que saltará dentro para abatirte.

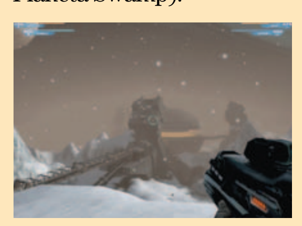
Con el arma secundaria de tu rifle evitarás darle oportunidad. Después sube por el ascensor de la derecha. Una vez en el exterior de las instalaciones, revienta otro skaarj usando el lanzagranadas y muévete constantemente, pues desde lo alto de ambas colinas te dispararán. Al pasar el puente acaba con el Skaarj eléctrico que te sorprenderá por el flanco izquierdo.

Continúa en dirección al generador eléctrico. Miller morirá sin remedio, así que sube las escaleras del generador y adéntrate por la trampilla hasta el piso inferior. Tendrás que llegar hasta la habitación de control, protegida por skaarjs. Entra por la trampilla oculta (junto a la munición) y salta a la sala contigua. Pulsando los paneles de control y la secuencia de inicio tendrás acceso al generador, pero luego debes desandar el camino para llegar. Abajo te las verás con un gran skaarj. Finalmente los marines recogerán el artefacto y te dirigirás al planeta Swamp, (ver esta fase en recuadro Planeta Swamp).

QUIZ 1:

¿Cómo se llama el entrenador de Avalon?

A. Raff.
B. Isaak.
C. Jebb.



HELL: PLANETA HELADO

▶ **ATRAVIESA EL PUENTE**, baja por el elevador y, cuando Aida desactive la seguridad, ve a la segunda plataforma de acceso. Una vez dentro, usa el ascensor y baja hasta el fuego. Recoge el lanzallamas hasta toparte con un científico moribundo. Él te conducirá al otro lado de las llamas. Desanda el camino hasta la sala incendiada, sube en el ascensor y espera a que el doctor abra el centro de control. Escucha la grabación y baja en el segundo ascensor al otro lado de las llamas, desde donde podrás recorrer otra red de túneles. Varias arañas enloquecidas saltarán desde el techo y se comerán al científico. Finalmente alcanzarás una barricada, después una estructura giratoria y más arácnidos. Tienes que alcanzar una sala con un rayo iónico vertical, y ascender niveles, hasta encontrar el origen de tanto bicho. Introdúce- ▶▶

te por el conducto de ventilación derecho y usa el lanzallamas contra las arañas hasta alcanzar el mecanismo que activa el segundo ventilador. Ahora puedes ya puedes atravesar el escape de gas. Más adelante hallarás una sala de armas, en la que podrás regenerar salud y recoger munición.

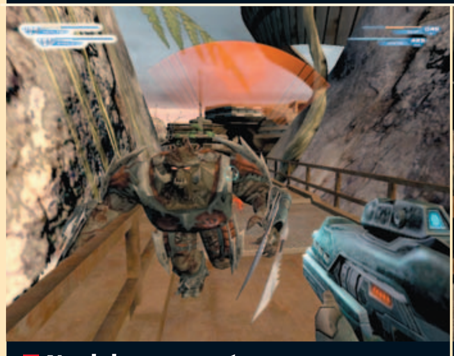
Cuando veas el chorro de fuego, espera a que pasen primero las arañas, y cuando ya no quede ninguna, atraviésalo agachado. Asegura tus pasos en la zona irrigada de nidos, arañas y súper arañas. Subiendo las escaleras llegarás a la parte superior del cañón. Atraviesa todos los pasillos hasta ver un gran elevador como el que usaste al principio de la misión. Para alcanzar el laboratorio de materiales, sube sobre la primera roca y salta entre los rayos cruzados, sin tocarlos. Apóyate en una piedra triangular y salta de columna en columna, evitando caer al suelo incandescente y esquivando más rayos. Posteriormente llegarás a una columna derruida que te dará acceso al control del laboratorio, por un hueco en la pared. Anula los rayos descontrolados y desbloquea las compuertas. El siguiente laboratorio es el de atmósferas. Pulsa todos los botones y eliminarás a los egendros tras los cristales. Además podrás desactivar el haz iónico. Desciende por el tubo del haz y alcanzarás el laboratorio biológico. Pulsa los botones y desciende por la sala de la derecha, evitando a los mutantes. Recorre el alcantarillado y descubrirás el haz de iones principal, guardado por la araña nodriza.

QUIZ 2:

¿De cuántos minutos dispones tras activar las cargas en Sebernaya?

A. Cinco y medio.
B. Cinco.
C. Dos.

Las torretas y los escudos sólo sirven de apoyo, así que si las dejamos solas no impedirán que el enemigo las destruya y se infiltre en nuestras defensas.



No dejes que se te acerque nunca un skaarj, o te descuartizará en mil pedazos sin compasión.



Haz estallar los tanques explosivos desde lejos si quieres deshacerte de enemigos que estén cerca de ellos.

Planeta Swamp





LOS MARINES ALIADOS han sido emboscados por alienígenas, y tú deberás conducirles a un lugar seguro donde pueda aterrizar el Atlantis. Para localizar a los soldados fíjate en la colina, sobre tu nave, y sigue las balizas luminosas desperdigadas por el terreno hasta encontrar la fragata varada. Cuando halles a los marines deberás seguir sus órdenes al pie de la letra para repeler los ataques sorpresa de los soldados izarianos.

EN EL CLARO de aterrizaje podrás aprovisionarte de munición (escopeta incluida) y dispondrás de un punto de regeneración mientras defiendes tu posición. El lugar será convenientemente atrincherado por escudos láser que podrás atravesar pulsando usar sobre los haces de luz que desprenden. Pronto aparecerán hordas interminables de izarianos y skaarj, así que mantente cerca de los dos puntos de acceso e intenta cubrir a tus marines de ataques por los flancos en la medida de lo posible.

EN LAS MINAS PUEDES RECORRER A PIE LAS VÍAS DEL FERROCARRIL A PIE Y COMPLETAR LA MISIÓN, PERO EN ESE CASO EL RECORRIDO SERÁ EXTREMADAMENTE LARGO Y TEDIOSO



ACHERON: PLANETA VIVO

▶ **EL TERCER ARTEFACTO** está en Acheron, planeta controlado por la corporación Izanagi. Ten cuidado con los guerreros ghost, luego acércate al búnker y dispara unos cohetes a otros dos soldados. Utiliza los regeneradores si te hace falta y otea el horizonte para localizar más soldados en la superficie del planeta. Emplea el rifle en larga distancia, e intenta acertar a los tanques explosivos. En la estructura circular gigante hay una torreta defensiva. Destrúyela desde lejos, antes de acercarte. Sube las escaleras de la derecha y acaba con toda la resistencia hasta localizar la radio. Tras una escena cinemática, te verás acosado por más soldados desde abajo. Acaba con los que puedas desde tu posición, y desciende a la superficie para eliminar al resto. El acceso a las excavaciones es una boca gigantesca. Usa el ascensor y bajarás directamente a las tripas del parásito planetario. Allí tendrás que combatir con varios guerreros ghost, hasta alcanzar el objeto excavado. Activa los tres explosivos que lo cubren y aléjate cuanto puedas. Recoge el artefacto y regresa a la superficie, mientras corres de espaldas esquivando y destruyendo esporas voladoras. Al final tendrás que eludir vertidos ácidos. En el exterior verás la furia de una gran criatura entre ríos de ácido. Simplemente evita complicaciones y acaba con el guerrero que se dirige a tu nave antes de partir.



SEBERNAYA: BASE IZANAGI

▶ **DOS MARINES CAPTURADOS** en la base izanagi deben ser rescatados. Dirígete rápidamente hacia el punto de conflicto. Uno de los marines morirá, dejando libre un rifle de francotirador. El otro te dará instrucciones y explosivos. Toma el rifle de



Para que el engendro rompa el cristal del orbe tendremos que cabrearle mucho, forzando sucesivas descargas eléctricas sobre su cabeza con el botón.



Los explosivos biológicos tiene un radio de acción muy grande. Cuidado con usarlos demasiado cerca.



No dejes que las arañas grandes te acorralen contra un muro, o acabarán saltándote encima de la cabeza.

Tejado de Janus

REPARTE ESCUDOS láser entre las dos puertas traseras, cubriendo su acceso, y delante de ellas coloca las torretas ametralladoras. Luego ordena a los chicos duros que te acompañan que cubran la parte delantera y a los marines con rifles, que defiendan la sala de control. Así, podrás ocuparte del exterior tranquilamente, por tu cuenta.

EL TIEMPO NO APREMIA ya que hasta que no hables con el científico éste no comenzará a transmitir, y por lo tanto los liandri no aparecerán por allí para interceptaros. Eso sí, en cuanto confirmes que estás listo, aparecerán cuatro naves de asalto repletas de peligrosos guerreros, dos por el frente y dos por los flancos.

DESPUÉS EL SEGUNDO ATAQUE tendrás que activar la antena, marcada como punto número cuatro, y cuando estés listo, regresar a toda prisa hacia la sala de control para evitar que los Liandri lleguen hasta el doctor y acaben con su vida, y con la transmisión. De ahí la importancia de los escudos y el posicionamiento táctico de los marines.

precisión y deshazte de los guardias que vigilan la presa. La puerta superior está bloqueada, así que debes bajar por las escaleras y acceder por la cascada, usando el lanzacohetes para deshacerte de otro guardia y una torreta. Cuando te detecten, ve por la portezuela izquierda. Sube por la escalinata y activa el primer detonador. Sigue hacia arriba por otra escalinata, abre la trampilla del suelo y acaba con los dos marines. Registra las taquillas, pulsa el panel de control y ve hacia la puerta que hay al lado opuesto. Entra por el acceso que hay bajando las escaleras, sube en la tubería de la derecha y activa el segundo detonador. En ese mismo lugar, desciende por la rampa y entra en la sala de la izquierda. La habitación está plagada de soldados, torretas y escudos. Para las torretas usa granadas o misiles, y para desactivar los escudos usa granadas eléctricas. Al otro lado, está el tercer detonador. Actívalo y sal por la puerta principal. Tienes cinco minutos para escapar, así que no te entretengas. Simplemente devuelve el fuego enemigo y corre de regreso a la nave.

QUIZ 3:

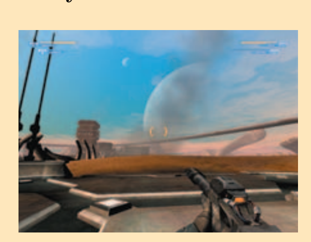
¿Cuál es el aspecto de un drakk?

A. Medusa voladora.
B. Homínido mutante.
C. Araña gigante.



KALYDON: REPARACIÓN ATLANTIS

▶ **ISAAK TE DIRÁ CÓMO** usar los escudos y las torretas, pero puedes aprovechar ese precioso tiempo para buscar el cargamento, por la bifurcación izquierda. Cuando tengas las defensas, regresa a tu posición inicial y coloca un perímetro cerca del escudo ya creado, cubriendo todo el ancho del terreno. A izquierda y derecha sitúa las torretas, cubriendo ambas bifurcaciones. Los liandri llegarán por todos lados. Usa el rifle de francotirador con los objetivos seguros, y luego el lanzacohetes y el rifle contra los enemigos restantes. No dejes que se acerquen demasiado, sobretodo, en lo que respecta a los guerreros robotizados. Tras cada oleada tendrás unos segundos para reponer energía, munición y escudo.



SULFERON: BASE IZANAGI 2

▶ **USA EL RIFLE** de precisión para acabar con tres guardias del desierto y luego el lanzacohetes, –o la lanza de choque– para destruir las torretas frontales. Otro soldado saldrá por la puerta principal decidido a activar la alarma. Pase lo que pase la alarma acabará sonando y te verás envuelto en un mar de tiros, así que intenta adentrarte en la base antes de que esto suceda (hay dos vías de entrada, frontal y lateral). En el interior deberás acabar con todo un ejército de guerreros fantasma y torretas. Tratándose de espacios cerrados, usa la escopeta y el fuego secundario. Aprovecha las granadas EMP para las torretas y el lanzallamas para crear confusión. Luego sube al piso de arriba en el ascensor, elimina los soldados restantes y desactiva la alarma. Ahora vuelve abajo, a la sala de control, donde se hallarán tus marines. Rápidamente, distribúyelos cubriendo el recinto. Al del lanzacohetes ponle en el muro frontal, al del rifle déjalo en la sala de control y al del lanzallamas en la posterior. El primer ataque vendrá por el frente, y deberás adelantarte al muro para eliminarlo. Pero en cuanto aterrice la segunda nave, retírate hacia el recinto y deja que sean tus marines los que peleen, puesto que el tercer ataque estará entrando por detrás, y deberás proteger al científico.



JANUS: LABORATORIO SECRETO

▶ **UNO DE LOS CIENTÍFICOS** asediados por los Izanagi guarda dos artefactos más. En cuanto aparezcas te dispararán. Cúbrete con tu nave y usa el rifle de precisión para acabar con el guardia de la torre y el soldado de cobertura. Sube a la torre y desde ahí podrías fulminar fácilmente a otros hombres. Tras los muros del puente y el camión irán apareciendo soldados ghost paulatinamente. Impide que coloquen torretas abatiéndolos pronto, destruye los muros energéticos con granadas y usa el lanzacohetes contra los guerreros robotizados. No te acerques al precipicio y evitarás empujones trágicos. Avanza poco a poco. Dentro del recinto todo consistirá en eliminar torretas y guerreros ghost hasta llegar a un científico que te abrirá el acceso a otra sala de columnas, atestada de torretas y enemigos. Al pasar la sala de reuniones, rompe la torreta, liquida al ghost ▶▶

avanzado y sigue el hueco que ocupa una segunda torreta, para entrar por el techo, a la sala de interrogatorios. El científico te guiará y abrirá puertas, mientras tú te adelantas para defenderle. Luego tendrás que limpiar la cornisa de algunos liandri, hasta el elevador exterior, y reunirte de nuevo con el científico.



NA KOJA ABAD: EXCAVACIÓN ALIENÍGENA

▶ NOS DEJES QUE SE ACERQUEN a tí los bichos de este planeta, son peligrosos. Para desbloquear el campo protector de la primera puerta, elimina toda actividad hostil y activa los fusibles que hay en la segunda localización enemiga. Vuelve al control y usa el rifle de precisión para barrer a un francotirador, un super ghost y dos soldados. Llegarás hasta otro campo de fuerza protegido por dos torretas y un francotirador a lo lejos. Adéntrate en el cilindro sumergido en el agua, sube las escaleras y accede por las rejillas de ventilación al primer laboratorio. Avanza por el siguiente pasillo hasta ver una sala con chorros de gas que debes cruzar saltando y esquivando los escapes, hasta la escalera del fondo. Te conducirá al siguiente laboratorio. Coge los trakkas, –un curioso arma–, y avanza hacia la gran sala, fuertemente defendida. Entra en el habitáculo central y sube por las escalinatas para proseguir por el puente superior. Alcanzarás otra sala científica, hasta llegar al puente que da acceso a las excavaciones, defendido por un superghost. Tras eliminar la resistencia en el subterráneo, abre la compuerta y accederás a las minas alien. Recorre las extrañas estructuras, lidiando con izanagis, subiendo y bajando escalinatas, hasta que halles la sala del artefacto, defendida por decenas de láser trampa. Ya sabes... a saltar, agacharse y salvar la partida. Cuando consigas el artefacto, un drakk gigante te atacará. Para regresar, deshazte de los drakk esbirros.



Los ghost robotizados disparan cohetes, pero si nos acercamos a ellos demasiado nos rociarán con un chorro de fuego que nos freirá en segundos.



El lanzallamas es ideal contra arácnidos, pero dura muy poco, resérvalo para situaciones críticas.



Ve despacio para identificar los nidos de moco explosivo o los huevos de araña antes de que estallen.

Enemigo Final: Tosc





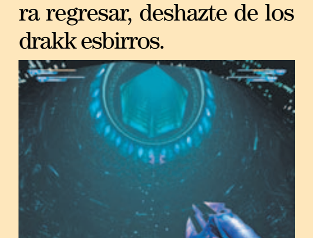
APROVECHA EL ATAQUE de la criatura sobre los marines aliados para soltarle todo lo que tengas. Si aún no has gastado todos los trakkas, lánzaselos en primer lugar. Utiliza el fuego secundario del rifle drakk y vacía varios cargadores láser sobre el engendro verde gigantesco. Pronto dejará de interesarse por los marines y se fijará en ti, así que busca la cobertura que te ofrecen las columnas antes de seguir molestándole. Las armas más efectivas contra éste temible enemigo son el lanzacohetes, el lanzagranadas, el fuego secundario de escopeta.

SI TE TOCA con una de sus bolas de energía, serás desintegrado inmediatamente, por lo que no puedes permitirte el lujo de acercarte a él o permanecer a descubierto. Si te quedas sin munición, en el extremo izquierdo de la sala encontrarás cargadores explosivos, además de valiosos botiquines. Tras un buen rato de tira y afloja, el bicho perderá su preciada arma verdosa, así que recógela y úsala contra él para comprobar su devastadora efectividad. A partir de ahora será tu mejor amiga.

QUIZ 4:

¿Cuál es el fuego secundario del láser drakk?

A. Un látigo láser.
B. Una rejilla láser.
C. No tiene secundario.



NC962VIII: BASE ALIENÍGENA

▶ LA ESTRUCTURA alienígena es extraña, pero el recorrido es totalmente lineal. Mata a tres drakk con el láser. Atravesarás unos especímenes vivos y encontrarás dos drakk más primero y otros dos después. Salta sobre una plataforma inferior y, en el siguiente pasillo, serás asediado por dos drakk, uno por cada lado. Pulsando el extraño botón activarás una red antigravitatoria que te ayudará a trepar hacia el piso superior. Continúa por el puente y llegarás a una sala con munición y luego varias bifurcaciones. Inspecciona todo el área, matando a los drakk en busca de una sala gigante, en la que deberás acceder al cilindro central para ascender por la corriente gravitatoria interna, hasta una sala igual o más grande todavía. Mata a los drakk de rigor y ve por el túnel izquierdo, esquivando los láser trampa. Frente a la superestructura encontrarás una cápsula con un humanoide. Pulsa varias veces los botones para que las descargas hagan que rompa el cristal. Acaba con él y sube por la lengua de la estructura frente al orbe. Dentro te las verás con el drakk jefe, (ver cuadro adjunto).



AVALON 2: INVASIÓN SKAARJ

▶ LA FORTALEZA DE AVALON ha sido invadida y hay que recuperar el control. Con el lanzallamas, detén el avance de enemigos medianos, y emplea el laser de los cohetes para destruir a los resistentes skaarj. Ve al ascensor y sube a la sala de control, despejando el edificio. Vuelve al ascensor, y prepárate para proteger al marine mientras repone el suministro energético. Asegura los disparos contra los skaarj y no dejes que se acerquen a tu hombre. Recarga sólo en momentos de tranquilidad, y concéntrate en los más pe-

■ Hay batallas que no podremos resistir sin volver a la base para recuperar escudo y salud. Acuérdate de hacerlo antes de quedar demasiado herido.

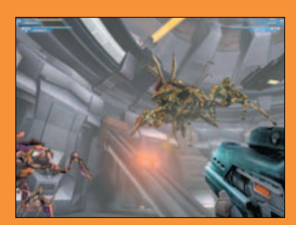


■ Los liandri e izanagui son grandes tiradores y se mueven ágilmente para esquivarnos. Evita encararlos.



■ Algunos soldados liberan escudo al morir. No olvides recogerlo pasando por encima de sus restos.

La araña reina





LA ARAÑA GIGANTE nos tan fiera como pretende hacernos creer, siempre y cuando tengas en cuenta sus bazas, y cómo anularlas. Las pequeñas arañas que escupe nos son una amenaza seria, pero si pasan por el haz de iones se convertirán en arañas enormes, y te harán la vida imposible. Así pues, intenta no dejar pasar las arañas enanas y destruye todos los nidos y huevos verdes que te lance antes de que la sala sobrepase el aforo máximo permitido. Muévete en círculos alrededor del rayo y cúbrete de sus disparos con las columnas.

ATÁCALA CON FUEGO, es decir con el lanzallamas, las granadas incendiarias y el disparo secundario de escopeta. Regularmente, la reina provocará una estampida de viento pútrido que te hará retroceder, e incluso te dañará, lanzándote pedazos de moco ácido. Así pues resérvate los ítems de salud y escudo que hay desperdigados por los rincones de la sala para cuando estés realmente exhausto. Efectúa salidas rápidas, desde tu ángulo de cobertura, para disparar a la reina, y juega al escondite con ella. Pronto acabarás derrotándola.

EN EL PUERTO MARÍTIMO, ACTIVA LA VISIÓN TÉRMICA PARA IDENTIFICAR LA POSICIÓN DE LOS GUARDIAS ENEMIGOS EN LUGAR DE DE ENTRAR EN LAS OFICINAS A PECHO DESCUBIERTO

Jefe drakk







SU ASPECTO es muy parecido al de un centinela drakk normal, pero lo cierto es que su tamaño y potencia es descomunal. Si permanecemos quietos frente a él lanzará dos mortíferos rayos láser, y eventualmente, nos intentará barrer con un ataque en forma de látigo ondulante extremadamente dañino. Evidentemente, se impone la cobertura tras las columnas. Para poder aprovecharla tienes que atraerle, y descargar una gran descarga, y volvera cubierto. El juego se parece a la persecución entre un gato y un ratón, pero es la única manera. Si agotas la munición, en la parte de abajo encontrarás ítems.

LAS ARMAS más efectivas contra esta abominación son aquellas basadas en impactos eléctricos, como las granadas de pulso electromagnético y el disparo secundario de la lanza de choque. No obstante, el lanzacohetes también dañará sus circuitos.

EL MODO DE ELIMINARLE consiste en esperar a que se divida en dos. Una de ellas seguirá en el centro, mientras, la otra se acercará para auto-repararse. Si dejamos que esto suceda, la lucha se hará interminable y acabaremos agotados. La única forma de destruir al gran drakk será acabando con la mitad reparadora.

ligrosos. Cuando bajes del ascensor, reúnete con el marine y prosigue hasta lo alto de la colina, repeliendo el fuego enemigo. Una vez en la cima, tendréis que resistir hasta la llegada del Atlantis. Adelántate al perímetro de seguridad y usa los cuatro cohetes guiados para mantener a raya a los skaarj gigantes. Vigila tu retaguardia y prepárate para el gran final.

QUIZ 5:

¿Qué hay que hacer tras el segundo ataque en el tejado de Janus?

A. Activar la antena.
B. Pedir refuerzos.
C. Recargar energía.

DORIAN GRAY: NAVE NODRIZA

▶ **TRAS LA ESCENA** cinemática con la tripulación y el final de Hawkins, te queda poco tiempo antes de que la nave sea atraída por una estrella. Sin cambiar tu potente arma alienígena, atraviesa la siguiente habitación y acaba con los tosc de un disparo certero. Llegarás hasta una sala con puentes y verás luchar a varios marines contra un tosc. Ayúdales matando al bicho y aprovecha que se ha perdido la gravedad para saltar al balcón superior. Continúa por las habitaciones hasta que se pierda la verticalidad de la nave y camines en oblicuo. Para abrir las puertas tendrás que saltar y pulsar los interruptores en el momento preciso. Finalmente llegarás hasta el recinto de cápsulas de evacuación pero tan sólo hay una y está cubierta por un tosc. Redúcelo a cenizas cuanto antes, y ve saltando entre paredes hasta llegar a la cápsula. Tan sólo dispones de 30 segundos para la evacuación. Prepárate para el lanzarte al espacio y escapar de la fuerza de atracción de la estella.

J.M.

Soluciones Quiz

1. A. Raff. **2. B.** Cinco. **3. A** La Medusa voladora. **4. A.** Un látigo de láser. **5. A** Activar la antena

ESTO NO VALE



dpie_unreal2_05.jpg: Este drakk es un reparador de guerreros. Si acabamos con él cuando sale de su habitáculo evitaremos que repare una y otra vez las

Dispara ráfagas de rifle muy cortas y precisas contra las esporas de Acheron para quitártelas de encima.

Si te toca esta bola de energía tosc, estás muerto, sea cual sea tu estado de salud y nivel de escudo.

Generador eléctrico

DESDE LA CIMA el generador eléctrico, ve descendiendo de nivel en nivel, posándote en las cornisas y agachándote cuando pasen sobre tu cabeza los rayos circulares. Calculando el tiempo de salida y entrada de los puentes móviles puedes saltar sobre ellos correlativamente hasta alcanzar suelo firme sin sufrir un rasguño, pero ten cuidado, porque si saltas desde muy alto o te atraviesa un rayo morirás irremediablemente. Abajo te las verás con un Skaarj más resistente de lo normal. Mantén una distancia prudente y esquiva sus proyectiles. Para acabar con él te recomendamos el lanzagranadas o el rifle secundario.

QUIZ 6:

¿Cuál es el objetivo dentro de la nave Dorian Gray?

A. Escapar en una cápsula.

B. Matar a todos los marines.

C. Recobrar el artefacto.

Gran Concurso

¡PARTICIPA CON TU MÓVIL Y GANA ESTOS FABULOSOS PREMIOS!



1er Premio:
(1 ganador)



1 Ordenador de mano Palm™ Tungsten™ T
valorado en 485 € *

+



1 Colección de comics Norma

2º Premio:
(1 ganador)



1 Ordenador de mano Palm™ Tungsten™ T
valorado en 485 € *

+

1 Colección de comics Norma

3er Premio:
(12 ganadores)



1 Ordenador de mano Palm™ Zire™
valorado en 134,90 € *

+

1 Colección de comics Norma

4º Premio:
(2 ganadores)



1 Ordenador de mano Palm™ Zire™
valorado en 134,90 € *

* Precio orientativo, con IVA incluído















HOBBY Micromanía

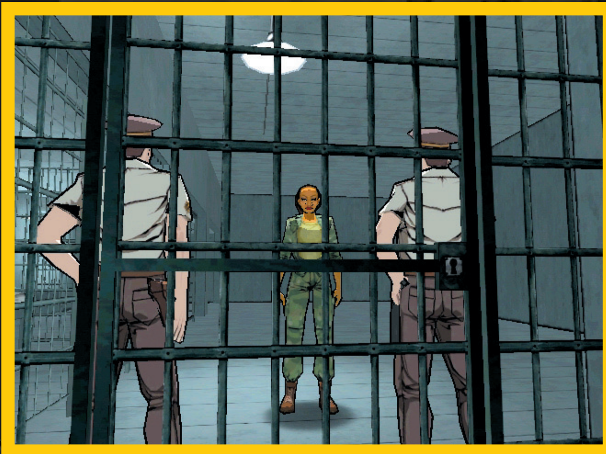




Sólo tienes que responder a la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESTILO GRÁFICO DEL VIDEOJUEGO XIII?

¡Y QUE APARECEZCA TU CARA EN UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO!



PERSONAJE

Por primera vez un lector tendrá el privilegio de "prestar" su rostro para aparecer en un videojuego. ¿Queréis pasar a la historia de las juegos?

CONÉCTATE A UBI SOFT PARA ENCONTRAR LA RESPUESTA: WWW.UBISOFT.ES

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-El ganador deberá firmar un documento dando su consentimiento para la aparición de su imagen en el juego.
5.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía.
7.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril de 2003.
9.-Este concurso se realiza conjuntamente con la revista Hobby Consolas.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al **número 5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **hcmmtrece** y a continuación la respuesta a la pregunta que te formulamos



Project I.G.I. 2

Golpe desde la sombra





El agente David Jones es un ninja del siglo XXI, preparado para infiltrarse sigilosamente en la base enemiga, sabotear su objetivo y salir permaneciendo furtivo. En esta guía te mostramos las premisas que debes seguir para cumplir los distintos objetivos de cada misión.

Si tienes este juego entre las manos, probablemente ya sabrás que no se trata de otro "dispara a todo lo que se mueva". Pero aún así, estamos seguros de que tus nervios se verán crispados cientos de veces antes de alcanzar el ansiado final. Por eso, nos hemos puesto manos a la obra y hemos recopilado un buen número de consejos útiles que te ayudarán a entender el comportamiento de armas, enemigos, cámaras de seguridad, distancias y alarmas, entre otros. Hay que tener en cuenta que este título es tremendamente extenso, por lo que, en lugar de resumir todas las misiones a unas pocas líneas, hemos considerado oportuno incluir algunas de las más representativas. Siguiendo los patrones que aquí te mostramos pronto aprenderás a moverte con soltura sin ser detectado ni tener que enfrentarte a ejércitos descomunales. ¡Ánimo soldado!



CONSEJOS GENERALES

▶SIGILO Y POSICIONES:
Cuando la distancia con el enemigo es considerable, puedes avanzar sin necesidad de agacharte, lo que te permitirá ahorrar un tiempo sustancial al recorrer grandes trechos. Sin embargo, debes evitar ir al trote siempre que puedas, puesto que el ruido que generan tus pisadas será mucho mayor. Fíjate en el indicador de visibilidad para saber tu grado de cobertura. De pie, la barra de estado aumenta hasta casi rozar el tope, mientras que agachado o reptando disminuye a una cuarta parte del medidor. Generalmente puedes pasar ante las narices de los guardias si conservas una distancia prudente y andas en cuclillas sigilosamente. Esto también es aplicable al subir escaleras. Si estás en modo de "andar" apenas generarás ruido. Otro factor a tener en cuenta es tu posición respecto a los enemigos ocultos o en el interior de edificios. Cuando caminas por el exterior de un edificio creyendo que estás solo puede que generes ruido, con lo que un soldado apostado en una caseta o en un almacén podrá identificarte sin necesidad de establecer contacto visual directo. En función del material de la superficie que pises tu peso producirá mayor o menor ruido. Caminar de pie por hierba es seguro, mientras que hacerlo por asfalto o gravilla no lo es.

Quiz 1

¿Qué objeto no dispone de brújula?

A. La visión termal.
B. El mapa.
C. Los prismáticos.



▶CONFRONTACIÓN
Las alarmas suenan por diversos motivos. Lo más normal es que un soldado te vea y corra a pulsar el botón de aviso, pero también puede saltar cuando activas determinados mecanismos o llamas la atención de las cámaras de seguridad. Por ejemplo: liquidar un guarda frente a dispositivos de video atraerá a otros soldados, y en algunas misiones, acceder a puntos prohibidos o accionar determinados resortes hará que aparezcan guerrillas de busca y captura. Si bien este tipo de situaciones deben ser evitadas a toda costa, cuando se den no tendrás más remedio que solventarlas de dos formas. La primera consiste en ocultarte en un lugar recóndito y seguro, extraer el mapa de satélite y vigilar el progreso enemigo, de manera que puedas buscar una vía de escape segura. La segunda consiste en liarte a tiros con todo ser viviente. En tal caso será recomendable permanecer en un lugar a cubierto, realizando salidas fugaces ▶▶

para disparar ráfagas certeras sobre tus perseguidores, o bien adentrarte en una sala con un único acceso y esperar que los comandos especiales enemigos entren todos de uno en uno.

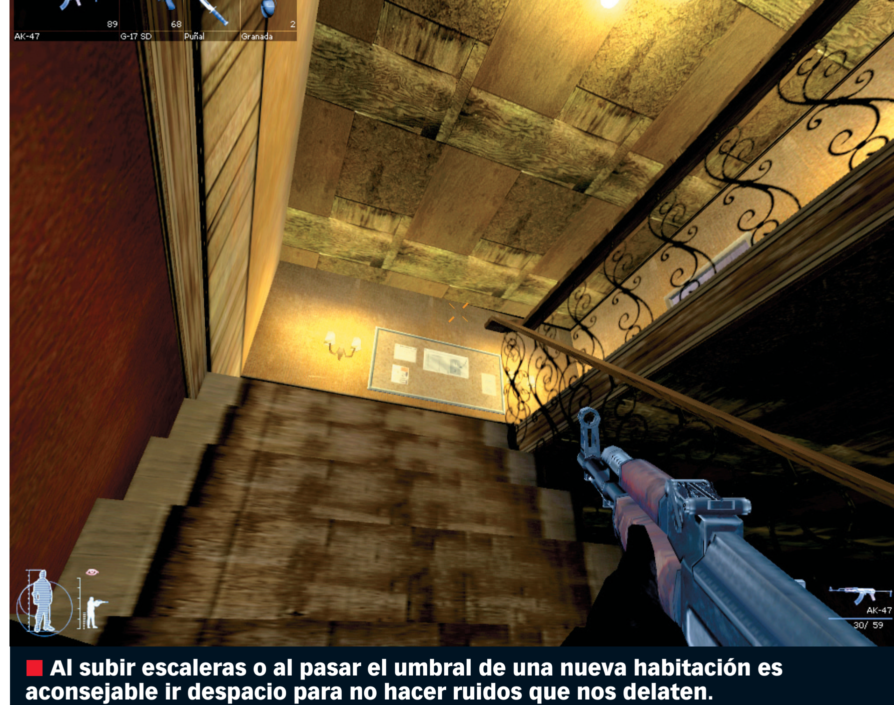


▶CÁMARAS DE VIGILANCIA
Las cámaras de vigilancia pueden ser de varios tipos. Las más básicas realizan un recorrido de 180 grados lentamente, lo que te permite sortearlas cuando miran en dirección contraria, siempre que calcules su tiempo y área de acción. Además, disparando sobre ellas con un arma silenciada puedes anularlas (vigila que no haya guardias alrededor). Las de segundo grado van protegidas por una carcasa blindada y son indestructibles, lo que significa que sólo podrás evitarlas. Ambos modelos pueden ser fijos, sobretodo en áreas de máxima vigilancia. Algunas de ellas apuntan a una puerta o zona restringida, lo que te obligará a buscar vías de acceso alternativas. También puedes permanecer bajo una cámara sin que ésta te detecte, puesto que su campo de visión no cubre la vertical. De esta forma, permaneciendo pegado a la pared que cubre puedes burlar las cámaras fácilmente. No obstante, si entras en su radio de acción tendrás pocos segundos para ponerte a cubierto. Notarás que estás siendo detectado cuando la luz del dispositivo cambie de verde a rojo. Además, oirás un inconfundible pitido intermitente.

Quiz 2

¿Cómo podemos recorrer el ferrocarril?

A. Sólo en tren.
B. Sólo andando.
C. De ambas formas.



■ Al subir escaleras o al pasar el umbral de una nueva habitación es aconsejable ir despacio para no hacer ruidos que nos delaten.




■ Para burlar la vigilancia del enemigo es imprescindible ocultarse en las sombras y detrás de objetos.



■ El mapa no solo muestra el terreno, sino también una descripción de los distintos objetivos de la misión.

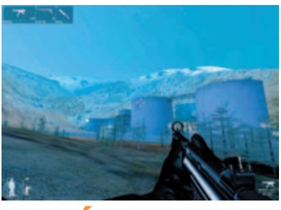
Mi mapa del mundo




SU APARENTE SENCILLEZ es engañosa. El mapa es un dispositivo avanzado que utiliza un satélite para identificar el terreno en que nos movemos. Los enemigos que patrullan al aire libre son representados por un triángulo azul en función de su trayectoria y posición, mientras que nuestra demarcación es un triángulo verde. Los enemigos en el interior de edificios no pueden ser identificados desde el cielo, por lo que tendremos que ser muy cautos al entrar en los recintos.

ARRIBA A LA DERECHA disponemos de una brújula. Los puntos de llegada u objetivos están numerados, indicando el orden en que debemos recorrer el escenario. Si no vemos alguno de estos objetivos, no tendremos más que aumentar o reducir el zoom. Dado que muchas misiones requieren la activación de mecanismos, necesitaremos complementarnos del listado de objetivos que incluye el mapa.

EN LAS MINAS PUEDES RECORRER LAS VÍAS DEL FERROCARRIL A PIE Y COMPLETAR LA MISIÓN, PERO EN ESE CASO EL RECORRIDO SERÁ EXTREMADAMENTE LARGO Y TEDIOSO



MISIÓN 1-1: INFILTRACIÓN

En esta primera misión deberás infiltrarte a plena noche en un complejo minero. La luz de la luna es muy tenue y la visibilidad escasa, por lo que el enemigo tardará más en identificarte, pero también te costará mayor esfuerzo distinguir las siluetas de los guardias lejanos. Activa el mapa e identifica los rastros de vigilancia inicial. Caminando hasta el árbol que hay justo enfrente de la verja principal de acceso no serás detectado, siempre que permanezcas en cuclillas y no hagas ningún ruido. No te molestes en rodear el recinto, pues no obtendrás ventaja alguna. Frente a ti deberías tener una cámara de vigilancia cubriendo una portezuela y tres soldados patrullando, lo que te da dos posibilidades. La primera consiste en ir hacia la derecha y alejarte de la cámara, fulminando a los soldados con la pistola para luego abrir las dos verjas de acceso y adentrarte en el complejo. En el momento en que te cargues al primero de ellos, los otros dos se darán cuenta de tu presencia y abrirán fuego o pulsarán la alarma. Dispárales a la cabeza y no permitas que esto suceda, o el escenario se verá plagado de comandos de soporte. No obstante, en lugar de adentrarte por el control principal, te aconsejamos que dispares a la cámara con el silenciador y accedas al almacén por la portezuela. Para abrir las cerraduras de las puertas, simplemente mantén pulsado “usar” sobre los objetos.



▶EL CITADO ALMACÉN está custodiado por otros tres efectivos, dos de ellos tras los contenedores y uno sobre la pasarela elevada. Usa la visión termal para reconocer sus posiciones y dispararles antes de que griten o puedan responderte. Si has sido cauto, aparecerás al otro lado del almacén,



Las balas enemigas atraviesan fácilmente materiales como el cristal y la madera, por lo que no son una buena cobertura en tiroteos.



Esta es una escena a evitar. Si suena la alarma aparecerá todo un ejército para eliminarte.



Cuando trepamos sigilosamente por escalinatas reducimos las posibilidades de ser detectado.

Armas secundarias

EL CUCHILLO en "IGI2" no está de adorno. Gracias a él, puedes acercarte a un soldado que esté de espaldas y asestarle un navajazo mortal en la garganta, acabando con su vida sin gastar una sola bala. Si eres atrevido, incluso puedes divertirte lanzándote de frente contra enemigos distraídos, puesto que tardarán unos segundos en reaccionar.

LAS GRANADAS son devastadoras, pero su uso sólo es aconsejable con guardias estacionarios, ya que es difícil adivinar la posición de hombres en movimiento. Ten mucho cuidado con ellas, porque los soldados de élite son muy diestros en el lanzamiento de granadas, e intentarán colocar una a tus pies siempre que les des la oportunidad.

LOS FLASHBANGS, o bombas aturdidoras son un arma de doble filo. Si no las usas convenientemente, puede que seas tú la víctima expuesta a sus efectos. Siempre que lances una, hazlo con seguridad y aléjate de su radio de acción. Debes asegurarte de estar protegido de la deflagración y el destello. Si el enemigo te ciega con un flasbang, tardarás varios segundos en recobrar el sentido.

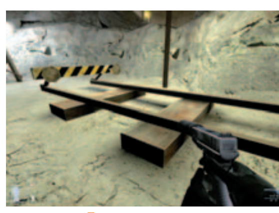
junto a unos depósitos de agua. Ahora recorre en línea recta el terreno, hasta llegar a una caseta con otro guardia. Fulmínalo rápidamente y camina hasta el montículo frente a la rampa del almacén del fondo. Este recorrido es el más eficiente y te habrá ahorrado esquivar numerosos puntos de conflicto. La rampa te servirá para infiltrarte en el recinto que comunica con el otro extremo del puente, pero para ello deberás activar el botón que hay bajo la misma. Hecho esto, salta sobre la cinta transportadora en marcha y agáchate.

Bien, ya estás dentro. Activa la visión termal para localizar enemigos, y procura no pasar por delante de ninguna cámara hasta alcanzar las escalinatas verticales. En la plataforma superior, pulsa el botón escondido para activar la segunda cinta transportadora, trepa por la segunda escalera y -de un salto- repite el proceso con la siguiente rampa. Tras un cómodo viajecito agachado caerás en el almacén del otro extremo, evitando usar el puente principal. Ten cuidado, porque cuando te detengas estarás a merced de varias cámaras de seguridad y guardias en posiciones elevadas. Simplemente busca la puerta de salida, usando la pistola silenciada cuando la situación lo requiera. Si suena la alarma en este último tramo, no te preocupes demasiado, pues pronto alcanzarás el punto de acceso a las minas, una rampa cubierta por dos hombres más. Una vez allí, rompe el candado de la verja y activa el motor. Luego pulsa los botones de apertura de las compuertas y de bajada, y súbe en el montacargas para descender a las minas.

Quiz 3

¿Cómo podemos destruir una cámara blindada?

A. No es posible destruirlas.
B. Con nitrógeno líquido.
C. Con el lanzacohetes.

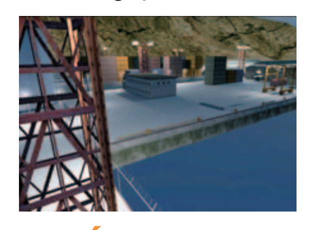


MISIÓN 1-2: EN LA PROFUNDIDAD DE LAS MINAS

Atravesando el complejo de minas podrás alcanzar la estación meteorológica enemiga, pero no te va a resultar fácil ni mucho menos. Si te muestras a cuerpo descubierto nada más aparecer, pronto te verás rodeado por multitud de guardias, puesto que las condiciones de iluminación son muy elevadas. En la caseta que hay frente a ti se ocultan más de cinco hombres, y tras la camioneta de la derecha unos cuantos más. Mirando hacia tu izquierda verás una cámara blindada fija cubriendo un ascensor. La idea es que llegues hasta un portón marrón que hay en las inmediaciones, y lo fuerces para acceder a los conductos de ventilación, que te llevarán hasta las vías subterráneas. Te aconsejamos usar la visión termal para identificar la procedencia de los soldados, aunque si eres precavido puedes escapar sin llegar a pelear. Sea como sea, una vez abajo, permanece oculto, agachado en la boca del conducto y sal del mismo cuando los vigilantes patrullen lejos de tu acceso. Usa el mapa para estudiar su recorrido. Si suena la alarma, intenta acceder a la caseta del fondo, subiendo por las escaleras y ocultándote en ella, de manera que puedas despachar a tus perseguidores uno a uno, puede que te lancen granadas.



▶CUANDO NO HAYA moros en la costa, usa el computador de la caseta para desactivar las cámaras y desciende para abrir la compuerta que da acceso a la vía. Luego usa el ferrocarril para viajar a través de los túneles. A mitad camino te toparás con un convoy detenido, y tras un breve viaje alcanzarás los ansiados conductos de ventilación que te llevarán a las estepas nevadas de la estación meteorológica. Date cuenta de que también puedes recorrer las vías del ferrocarril a pie y completar la misión, pero en ese caso el recorrido será extremadamente largo y tedioso.



MISIÓN 2-6: ENFRENTAMIENTO EN EL PUERTO

Como puedes suponer, te hallas en un puerto marítimo, justo al otro extremo de tu objetivo. Activa inmediatamente el mapa para identificar el terreno. Comprobarás que hay tres o cuatro hombres patrullando, varios almacenes, un hidroavión y una zona de contenedores. Dado que no hay cámaras de seguridad cercanas, puedes utilizar la pistola con silenciador para acabar con los soldados despistados o que caminen solos. Frente a ti, mirando hacia la izquierda, hay una caseta con una alarma y un vigilante en su interior. Dispárale a través del cristal. Al otro lado de la valla del fondo verás a dos guardias más. Acaba ►►

con ellos y espera a que salga un tercer tipo de la caseta. Para acceder al recinto vallado, descifra el código de la verja electrónica. Una vez dentro, identifica el primer objetivo, sito en el gran almacén que hay ante tus narices. Para evitar la cámara de seguridad, camina en cuclillas cubriéndote tras el lote de cajas, y luego pégate a la pared hasta llegar a la puerta trasera.



▶EN EL INTERIOR activa la visión termal para identificar la posición de los guardias ANTES de entrar en las oficinas. Uno de ellos vigila el pasillo y otro cubre el interior de la sala del ordenador. Aunque les dispares con silenciador, pronto aparecerá un tercer hombre, así que mantente alerta para evitar sorpresas. Despejado el camino, "hackea" la base de datos accediendo al terminal informático y luego fuerza las puertas para salir por el frente. Al otro extremo está la dichosa cámara de seguridad, así que no se te ocurra salir por las buenas… Ve hacia la izquierda, y aprovechando los momentos en que la cámara "no mira", camina pegado a la verja hasta alcanzar el recinto de containers. Usando el mapa verás que hay tres guardias patrullando en línea recta, pero se dan la vuelta antes de llegar a la esquina, momento idóneo para fulminarlos de tres disparos certeros. Si activas los prismáticos, observarás a otros dos guardias junto al acceso al puerto, pero no les dispares desde muy lejos, o un tercer tipo saldrá de la caseta y activará la alarma. Procura caminar por el interior de los containers para sorprenderles por la espalda. El área siguiente no está vigilada y podrás acceder libremente a lo alto de la grúa, donde te toparás con un francotirador. Aunque todavía no podrás activar el engranaje, te aconsejamos que dispares con el rifle de precisión a otro francotirador que hay en el área 2. Además, desde esa posición elevada puedes barrer con la pistola o el fusil de asalto a todos los guardias que patrullan la zona 4, algo un poco arriesgado, pero que te ahorrará sudoraciones en el futuro.



▶BIEN, AHORA TIENES que ir pegado al muelle, hasta alcanzar una valla cubierta por una cámara de seguridad. Si eres rápido te dará tiempo a forzar la verja y pasar al otro lado, donde hallarás más resistencia. Elimina silenciosamente a los guardias, y aléjate del campo de visión de los ventanales. La entrada principal a las oficinas está vigilada por una cámara ineludible, pero puedes acceder al tejado por las escaleras que hay en la parte trasera. Una vez arriba, otea la actividad hostil del interior mediante infrarrojos, y rompe el ventanal menos vigilado. Abajo deberás lidiar con varios hombres más. Luego ve al piso inferior, sal por la puerta detras del hueco de las escaleras (la secundaria) y activa el mecanismo. Eso encenderá la grúa, pero aún así no podrás salir de las oficinas sin ser detectado por la cámara. Regresa al piso superior y usa el ordenador. Tendrás dos breves minutos para salir pitando y llegar al muelle sin ser descubierto. Bien, finalmente restará activar la grúa, de forma que abra un boquete en la pared del recinto 4. Cuando alcances tu destino no sin cuidado con las patrullas del almacén, serás descubierto por Quest, y atrapado por sus hombres. Usa rápidamente el cuchillo para degollarlos, roba una de sus armas y úsalas contra los enemigos restantes,incluido el propio Quest. Acercándote al hidroavión la misión habrá concluido, rumbo a una lejana isla.



MISIÓN 3-6 PLATAFORMA DE LANZAMIENTO

Cambia tu arma de cuchillo a subfusil con silenciador y salta a la plataforma inferior, intentando no caer directamente al suelo. Abajo a tu derecha verás un centinela y a tu izquierda una camioneta con dos hombres.

Quiz 4

¿Qué superficie es más ruidosa?

A. Asfalto.
B. Hierba.
C. Ambas por igual.

Calor y distancia





LA VISIÓN TÉRMICA sirve para identificar con precisión la presencia de enemigos ocultos, y es tremendamente útil en condiciones de baja iluminación. Su uso es casi obligatorio al adentrarnos en edificios desconocidos, puesto que nos permite ver a los guardias a través de muros y techos, anticipándonos a sus movimientos. Su parte negativa es que está limitado por distancia y nos exige guardar el arma para activarlo. Además, cuando cambiamos a modo termal perdemos ángulo de visión lateral y nos arriesgamos a ser atacados por la retaguardia

LOS PRISMÁTICOS son algo más que eso. No sólo posibilitan suficientes aumentos de zoom como para contarle las canas a un soldado desde más de 200 metros de distancia, sino que añaden una mejora de visión nocturna especialmente eficaz en condiciones de baja visibilidad. Además, incluyen una brújula lineal en el extremo inferior derecho, y nos marcan la distancia en metros al objetivo.



Si somos descubiertos, puede que lo mejor sea escondernos durante un rato en algún lugar recóndito o discreto hasta que despistemos al enemigo.



Para planificar las vías de acceso es necesario usar los prismáticos y evaluar la presencia de enemigos.



Algunos objetos no nos cubren del todo, pero pueden servirnos para detener la mayoría de balas enemigas.



Si tenemos mucha prisa o queremos ahorrar tiempo, podremos abrir los candados disparando sobre ellos en lugar de forzarlos.



Si agotamos nuestra munición nos veremos obligados a utilizar armas del enemigo, mucho más ruidosas.



No merece la pena ensañarse a tiros con las cámaras blindadas, ya que son indestructibles.

EN EL PUERTO MARÍTIMO, ACTIVA LA VISIÓN TERMAL PARA VER A TRAVÉS DE LAS PAREDES E IDENTIFICAR LA POSICIÓN DE LOS GUARDAS ENEMIGOS ANTES DE ENTRAR EN LAS OFICINAS

Armas en discordia







LA ELECCIÓN de un rifle o un subfusil ligero no se debe hacerse a la ligera. Hemos de saber cuál es el arma más adecuada para cada situación, de otro modo acabaremos complicándonos la vida más de la cuenta. Cambiar las armas oficiales por otras no siempre es buena idea.

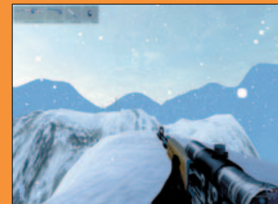
LOS RIFLES DE ASALTO están indicados para distancias medias. Pueden utilizarse en modo semi-automático, con disparos tiro a tiro, o en automático, que dispara en ráfagas. Las ráfagas deben ser de no más de tres tiros para no perder precisión. También hay que contar con el ruido que hacen, sobre todo el AK-47.

LOS SUBFUSILES medios son muy eficaces para el cuerpo a cuerpo, debido a su elevada cadencia de disparo. Combinado con un silenciador resulta de lo más versátil, pero para derribar al enemigo con el subfusil se necesitan más disparos que con un rifle, o bien acertar en zonas vitales.

LAS PISTOLAS no deberían cambiarse por las del adversario ya que no suelen llevar silenciador y hacen un ruido atronador. A no ser que necesites un arma más potente como la Desert Eagle .50, las que se te proporcionan al inicio de cada misión suelen ser las más suficentes, siempre que no agotes la munición…

Rifles de precision





LA FUNCIÓN de cualquier rifle de precisión es la de finiquitar de un tiro certero a un enemigo distante, pero no todos son iguales. El PSG-1 por ejemplo tiene un cargador muy limitado, pero a cambio nos permite un zoom extraordinario y dispara muy rápido. El Dragunov sin embargo cubre áreas más pequeñas y es más lento, aunque admite diez balas por cargador. El M82A1 es imbatible en potencia y zoom, pero su retroceso es excesivo.

EL INCONVENIENTE es que son muy ruidosos, no resultando adecuados para permanecer furtivo. Si aparece un pelotón numeroso nos arriesgamos a no tener suficientes balas para todos, ya que su munición es escasa. Parece un contrasentido, pero a veces es más inteligente matar a los enemigos silenciosamente desde cerca que a salvo desde lejos. Su uso sólo es conveniente cuando queremos evitar el contacto directo o fulminar soldados solitarios.

Cualquiera de ellos te disparará si asomas las narices, así que limítate a fulminarlos lo más rápido posible, en posición de cuclillas.



TRAS LOS PRIMEROS DISPAROS saldrán otros dos soldados del recinto inferior, contando al de la caseta de vigilancia. Eventualmente, impide que cualquiera de ellos haga sonar la alarma antes de tiempo. Usa las escaleras para bajar a tierra firme y saca el mapa para reconocer el terreno. En esta misión el factor sigilo no tiene apenas importancia, dado que es más una batalla estratégica en campo abierto. Según tus objetivos tienes que hacer despegar el cohete del fondo, pero para ello tendrás que acceder a la segunda verja de control, activar las válvulas, subir a la estructura de soporte, colocar el dispositivo, soltar los brazos de sujeción y finalmente infiltrarte en el búnker para activar la cuenta atrás y la ignición. Puede que parezca exagerado hacer todo eso en apenas 20 minutos, pero en realidad la dificultad de esta misión radica en las alarmas, ya que estas no sólo se activan por acción de los vigilantes, sino también al mover los brazos del cohete. Eso significa que hagas lo que hagas, acabarás asediado por dos grupos de comandos de operaciones especiales muy peligrosos.



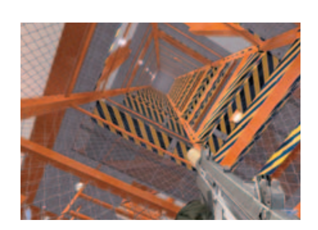
ESTÁN ARMADOS con lanzacohetes, ametralladoras pesadas y granadas así que para empezar, abre la verja manipulando la computadora de la caseta, y asegúrate de que has recargado de munición tu SMG. Aunque parezca una locura, pulsa rápidamente la alarma. ►►

Quiz 5

¿Cuál es el modo de disparo más preciso?

A. Bala a bala.
B. Ráfagas de tres.
C. Automático.

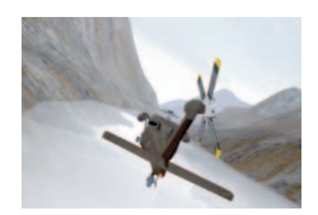
EN LA MISIÓN DEL COHETE, PARA ACTIVAR EL LANZAMIENTO CON UN MÍNIMO DE SEGURIDAD DEBES ASEGURAR EL BUNKER MEDIANTE UNA PALANCA QUE PARPADEA EN VERDE



▶VE CORRIENDO en dirección norte, hacia el garaje, desde el que aparecerá un transporte blindado con numerosos soldados. Cúbrete tras la estructura de cemento y barre a todos los efectivos antes de que puedan reaccionar. Acto seguido, recarga tu arma y sigue al blindado de cerca –no te preocupes, no te disparará–. Cuando se detenga bajarán cinco o seis hombres más, a los que podrás liquidar fácilmente con varias ráfagas a bocajarro. Posiblemente recibas varios disparos de los tres francotiradores que hay en el último piso del cohete, pero disparándoles con el fusil G63 –tiro a tiro- podrás finiquitarlos sin problemas, siempre que sepas ponerte a cubierto –asómate tímidamente–. Acaba también con los tres soldados que hay en la base del cohete y regresa al segundo punto de control marcado como 1 en el mapa. Encontrarás un guardia en la caseta y otros cuatro al otro lado de la verja. Despejado el camino, atraviesa la verja de control, cierra las válvulas de los depósitos de combustible y regresa a la plataforma del cohete, pero no subas en el ascensor todavía. Para deshacerte del segundo pelotón en un santiamén, sube dos o tres peldaños de la escalinata –eso activará la llegada del helicóptero– y regresa corriendo junto al objetivo 1, donde se ubica el helipuerto.



▶CUANDO ATERRICE el helicóptero, elimina sin miramientos a los soldados de élite ANTES de que bajen del mismo. Si todo ha ido según lo previsto y conservas un buen estado de salud, aún deberían sobrarte entre diez y ocho minutos, tiempo más que suficiente para completar el lanzamiento. Ve a la plataforma y toma el elevador para evitar un tedioso ascenso por las escaleras (son más de diez alturas). Al dejar el elevador, sube al piso más alto y recorre el puente metálico hasta llegar a la cabeza del cohete, donde deberás colocar el dispositivo electrónico disruptor. A continuación, regresa a la plataforma y opera sobre el interruptor para retirar el primer brazo de sujeción. Repite el proceso con los dos brazos inferiores, bajando por las escaleras –el elevador sólo sirve para subir– hasta alcanzar la base. Ha llegado el momento de dirigirte hacia la parte trasera del búnker marcado en el mapa como objetivo 4. Para ello, elimina al guardia que custodia la verja de acceso y manipula el terminal para abrirla. Si no te has dejado ningún cabo suelto, el portón gigante del búnker se abrirá simplemente hackeando el interruptor. Una vez dentro, ciérralo de nuevo y sube por los pasillos hasta la sala de control, disparando a cuantos operarios y guardias encuentres en tu incursión.



▶PARA ACTIVAR el lanzamiento con seguridad debes cerrar el bunker mediante una palanca que parpadea en verde que debes poner en rojo justo en la entrada de la sala. Ahora, prepárate para una buena sorpresa… El botón rojo de la izquierda, junto a las ventanas, activa-



rá la cuenta atrás, pero en cuanto lo pulses se abrirá una compuerta a tu derecha de la que aparecerán múltiples enemigos, con la intención de anaquilarte en el último instante. Sabiendo esto, tendrás 60 segundos para contrarrestar el ataque de tus adversarios, así que busca una buena cobertura nada más pulsar el botón rojo. Por último, restará que actives el botón rojo de la derecha para forzar el lanzamiento antes de que concluya la cuenta atrás. El cohete despegará y, concluida la misión, serás rescatado por un convoy aéreo.

J.M.

■ Este tipo de interruptores siempre activan mecanismos complejos para completar objetivos de la misión o acceder a otras partes del escenario.



■ Todos los rifles de precisión no son iguales. Los distinguen el alcance, la tasa de disparo y el retroceso.



■ Para mejorara la efectividad en el disparo es mejor es disparar tiro a tiro controlados que a ráfagas.

Quiz 6

¿Qué rifle es más potente?

A. El PSG-1.
B. El M82A1.
C. El Dragunov.

Arsenal trampa

LAS ARMAS ENEMIGAS pueden ser tentadoras, pero a no ser que estemos muy escasos de munición son menos efectivas que las propias, y por supuesto llamán la atención mucho más, al no disponer de silenciador. Procura evitar tener que utilizarlas moderando el gasto de munición.

AMETRALLADORAS Y LANZACOHETES resultan práticamente inútiles en distancias cortas. Los lanzacochetes deben utilizarse sólo contra objetivos blindados, mientras que las ametralladoras –aunque pueden batir una zona de enemigos– nos restarán movilidad. Casi siempre es mejor llevar un rifle y un subfusil que un arma devastadora pero limitada a situaciones muy concretas.

Soluciones Quiz

1. A. La visión termal. **2.C.**De ambas formas. **3.A.**No es posible destruirlas. **4.A.** Asfalto.**5.A.**Bala a bala. **6.B.**El M82A1.



Rainbow Six: Raven Shield

Normas para una misión perfecta

Los grupos terroristas más peligrosos cuentan con un entrenamiento militar profesional. Estos consejos te ayudarán a combatirlos, o al menos te servirán de iniciación.

Las normas básicas para finalizar una misión con éxito en «Raven Shield» son, por orden de importancia, sigilo, precaución, premeditación y puntería. Si una de ellas falla, tu equipo se verá comprometido, y con él las vidas de rehenes o los intereses económicos que defiendes. Por ello, es imprescindible que recorras las instalaciones de entrenamiento cuantas veces haga falta, hasta que controles todas las armas, movimientos, técnicas de disparo, gestión de pelotones y planificación del combate. Igualmente, conviene que tengas delante la hoja con los comandos de teclado, o bien que cambies los más comunes a otros que te resulten más cómodos de manejar. Toma buena nota de ellos en un papel y ponlos frente al monitor, porque los necesitarás para progresar. El apartado de planificación y selección de miembros es el más importante. Aprende de aquellos cargados por defecto y efectúa ligeras variaciones para comprobar sus efectos. En las primeras misiones necesitarás abusar del acierto y error para familiarizarte.

Sigilo y precaución

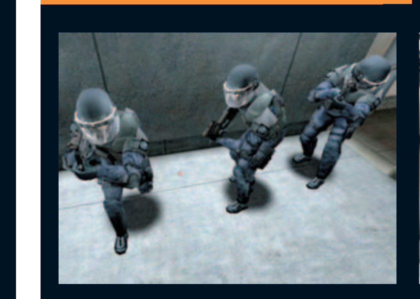


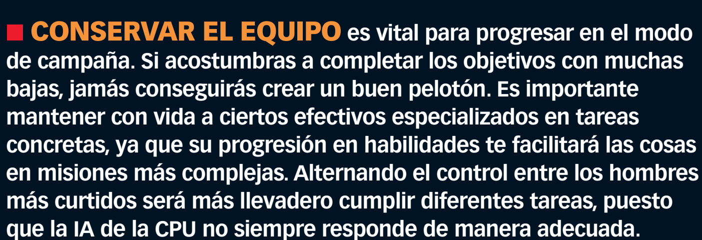


■ **LAS VIDAS** de los rehenes correrán peligro si sus captores creen que intentas eliminarlos. Para ser sigiloso, utiliza armas silenciadas cerca de las áreas de captura, o bien dispara con las menos ruidosas. Antes de comenzar una misión, recuerda que al menos dos miembros de tu equipo deben contar con MP5 silenciadas o rifles de precisión. En asaltos de incógnito, evita armas estruendosas como la Benelli, la minimi o el rifle M16, ya que llamarán la atención.

■ **LAS IMPRUDENCIAS** son el mayor motivo de frustración para los novatos en «Raven Shield». Nunca abras puertas sin saber quién hay dentro o dónde puede surgir la amenaza, ni te adentres en terreno hostil sin cobertura. Los enemigos no salen a buscarte si no saben que estás ahí, así que antes de actuar es mejor identificar la posición de todos los blancos y dividir tareas. Si uno de tus hombres es derribado por un francotirador, los que van detrás correrán su misma suerte. Retira a tus hombres a posiciones seguras o cúbreles tras superficies sólidas si no sabes cómo continuar.

Cuida tu pelotón



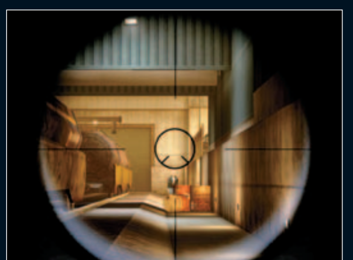


■ **CONSERVAR EL EQUIPO** es vital para progresar en el modo de campaña. Si acostumbras a completar los objetivos con muchas bajas, jamás conseguirás crear un buen pelotón. Es importante mantener con vida a ciertos efectivos especializados en tareas concretas, ya que su progresión en habilidades te facilitará las cosas en misiones más complejas. Alternando el control entre los hombres más curtidos será más llevadero cumplir diferentes tareas, puesto que la IA de la CPU no siempre responde de manera adecuada.

■ **AL FORMAR** los grupos, elige bien a sus miembros. Todo pelotón de asalto debe contar al menos con un soldado equipado con flashbangs, otro con infrarrojos y otro con detector de latidos (o cualquiera de sus combinaciones). Un equipo dedicado a barrer guerrillas en espacios abiertos debe contar con ametralladoras pesadas, granadas de fragmentación y rifles de francotirador. Para zonas oscuras o poco iluminadas, la mejor combinación es un barrido sigiloso con pistolas silenciadas y visión nocturna.

Dispara a matar





■ **LA FRECUENCIA** de disparo es muy importante. Nunca utilices el modo automático, excepto en ametralladoras pesadas. Si abusas del gatillo, el fuego se dispersa en todas direcciones, generando un efecto "spray" que hace que hierres el 70% de tus disparos a media distancia. El fuego bala a bala es el más efectivo y económico, y te evitará agotar la munición o tener que recargar constantemente. Si tu puntería no es muy precisa o requieres mayor seguridad de blanco, usa el modo de ráfagas intermitentes de a tres balas.

■ **AL ENTRAR** en una sala sin rehenes, y una vez identificados los blancos con sensores de latidos, lo mejor es que uno de tus hombres abra la puerta, otro lance una granada aturdidora y entres en la sala efectuando disparos certeros sobre los objetivos identificados. La rapidez al entrar y disparar suponen el 80% del éxito, puesto que los efectos aturdidores de los flashbang son pasajeros, y los enemigos pueden moverse, escapar o disparar a ciegas. Recuerda también que puedes lanzar granadas a través de las ventanas y el cristal.

Rehenes y prisioneros





■ **LOS REHENES** son muy frágiles, el sólo roce de una bala o granada les mandará a criar malvas. Si encaras a los captores, estos ejecutarán a los rehenes. Por ello, necesitas acceder siempre por la espalda de los secuestradores, dispararles un tiro a la cabeza y evitar dañar a las víctimas. En estos casos es vital la acción coordinada de dos pelotones. Cuando lleves a los rehenes al punto de extracción es bueno asegurarse de que el camino está despejado de amenazas.

■ **HACER PRISIONEROS** siempre es una buena idea. No hay normas fijas a las que atenerse para saber cuándo se rendirá un guerrillero, pero suele darse con más frecuencia en soldados que se ven atrapados o acorralados por tus tropas, sin posibilidad de escapar o avisar a otros compañeros. Cuando uno de los malos se rinda, levantará las manos y se agachará en gesto sumiso. Acércate por su espalda y colócale las esposas. De esa forma ahorrarás munición y evitarás hacer ruido innecesario (además, resulta ilógico disparar sobre alguien que no representa una amenaza).

Planes de combate





■ **UNA PLANIFICACIÓN** eficiente es un combate casi ganado de antemano. Mira primero el mapa e identifica los puntos conflictivos, el punto de salida, el de llegada y el de extracción (si lo hubiera). A través de esos dos o tres ejes deberás mover a tus hombres, combinando los pelotones en acciones complementarias. Como norma general, divide a tus pelotones para que actúen sobre las mismas zonas desde puntos de acceso diferentes. Haz que caminen agachados y siempre junto a paredes o esquinas.

■ **USA EL MENÚ** de acciones para cubrir áreas poco a poco. Si hay que recorrer distancias sin vigilancia, usa el comando de avanzar a toda costa sin devolver el fuego. Si tus hombres deben transitar zonas protegidas, márcales puntos de detención en lugares seguros, y haz que prosigan sólo bajo tu señal. En caso de que haya que entrar en una refriega habrá que unir a los grupos para que acaben con los terroristas y se cubran las espaldas. Al abrir puertas sin rehenes, márcales la acción de introducir granada explosiva o aturdidora.



Civilization III Play the World

SI QUIERES SABER QUÉ OPCIONES te ofrece «Play the World» a la hora de vapulear a tus amigos no tienes más que leerte esta página en la que te explicamos rápidamente en qué consiste cada uno de los modos de juego.

1 POR TURNOS: El modo de juego por turnos es exactamente igual que el modo clásico "de toda la vida" de la serie «Civilization». Se puede jugar tanto a través de Internet como de una red local y es, lógicamente, el modo al que más fácil y rápido resulta acostumbrarse. Su principal inconveniente es la extrema duración de las partidas, sobre todo si tu acceso a Internet es a través de la línea telefónica convencional. Afortunadamente existe la opción de grabar las partidas y continuar jugando desde el mismo instante en el que se interrumpió el juego, algo es algo.





2 MOVIMIENTOS SIMULTÁNEOS: En el modo de juego de movimientos simultáneos todos los jugadores juegan a la vez, moviendo sus unidades al mismo tiempo, pero el turno no acaba hasta que todos los jugadores lo den por finalizado. Desde el punto de vista del jugador este sistema ofrece pocas diferencias con el tradicional, pero el ahorro de tiempo es muy importante. Este modo es sin duda el más recomendado para los que quieran probar una partida multijugador rápida sin tener que aprender nada nuevo.

Juego Rápido



COMO UNA PARTIDA de «Civilization» puede llegar a hacerse larguísima y, sobre todo al principio, terriblemente lenta, la mejor opción para agilizar las partidas multijugador que garantizan la diversión es utilizar los numerosos escenarios incluidos, así como las nuevas condiciones de victoria, en la línea de los modos de "capturar la bandera" tan populares en los juegos de acción.

3 SIN TURNOS: En el modo sin turnos la acción se desarrolla de manera constante. Cada cierto tiempo, que depende de lo avanzada que esté la partida, los recursos, la investigación y las construcciones se actualizan, pero el juego no se interrumpe en ningún momento. Aunque todas las instrucciones y la mayoría de las opciones permanecen idénticas, el tiempo real exige una concentración mucho mayor, por lo que a pesar de que este sistema es el más adecuado para jugar online, no es recomendable para aquellos que se agobien con facilidad.

4 ASIENTO DEL PILOTO: Éste es el nombre que se le ha dado a lo que tradicionalmente se reconoce como "hot seat", o sea, jugar una partida por turnos sobre un mismo ordenador alternándose los jugadores frente al teclado. Se trata, lógicamente, de un sistema idóneo para una reunión de amigos en una misma casa, y aunque la longitud de las partidas puede hacerse excesiva se compensa de sobra con la posibilidad de negociar en persona con el resto de los países.

5 POR CORREO ELECTRÓNICO: Este modo se desarrolla como una partida individual con la salvedad de que después de cada turno hemos de enviar el archivo con la partida grabada al siguiente jugador en la lista. Para jugar por correo se requiere, claro está, un elevado nivel de paciencia, porque una partida puede durar fácilmente varios meses, pero los aficionados más a la estrategia más "dura" reconocerán la belleza de este sistema que recuerda a los wargames de mesa clásicos y que además permite tener empezadas muchas partidas al mismo tiempo.



W.K. Battles

ELEGIR UN BANDO no es una tarea sencilla en este juego, pero si quieres tenerlo mucho más claro sólo tienes que leer estas indicaciones.



■ **LA IGLESIA** es el primer edificio que debes construir para iniciar el camino de los Imperiales o de los Imperiales Renacentistas. Cierra las opciones a edificios paganos.



■ **EL MAYPOLE** es el equivalente pagano de la Iglesia. Cierra el camino a los edificios Imperiales, aunque todavía puede combinarse con los Renacentistas.



■ **EL OBSERVATORIO** es el primer edificio Renacentista. Impide que podamos optar por ser Paganos o Imperiales puros al construirla aunque deja el resto de opciones.



■ **LA UNIVERSIDAD** es el edificio Rencentista por excelencia, el más avanzado que podemos construir, y su construcción cierra la puerta a la combinación con otro bando.



■ **LA CATEDRAL** nos define como Imperiales e impide crear la Universidad. Podemos combinarnos con edificios Renacentistas si tenemos el Observatorio.



■ **EL TEMPLO DE LA LUNA** es el equivalente Pagano de la Catedral y funciona igual. Es el edificio "más Pagano" al que podemos optar con el Observatorio construido .



■ **EL SCRIPTORIUM** nos asocia al bando mixto Imperial Renacentista, y su construcción impide la de la Estatua del Arcángel, que sería el edificio Imperial Puro definitivo.



■ **EL ARCANUM** es el edificio que nos define como Paganos Renacentistas e impide la construcción del Wicker Man, que define a los Paganos Puros.

MGS 2 Substance

ACABAR CON LOS ENEMIGOS FINALES en «Metal Gear Solid 2» o superar alguno de los desafíos que te propone el juego no es tan complicado. Sigue estos consejos y alguno de los más grandes obstáculos de este espectacular título te resultarán pan comido.

1 **EN LA PRIMERA PARTE,** cuando aún manejas a Solid Snake y estás ante tu objetivo en el barco, debes conseguir las fotos del Metal Gear, sigue estos pasos para no fallar. Ten cuidado cuando los marines comiencen a hacer sus ejercicios para desentumecer los músculos. Girarán sus cabezas en distintas direcciones a las órdenes de su capitán, así que procura estar escondido tras una caja cuando estén a punto de comenzar. Para sacar las mejores fotos del Metal Gear, colócate en las esquinas inferiores del mapa, en la parte central inferior, y en la parte superior derecha del mapa para captar el logo de “Marines”. Envía las fotos a Otacon con el terminal de la parte inferior derecha del mapa. Si juegas en el nivel fácil o muy fácil, puedes obviar la foto del logo. Valdrá igual.



1

2 **DURANTE LA PELEA CON FORTUNE,** en la segunda parte,es imposible que la aciertes con ningún arma ya que ninguna bala llegará a rozarla. Muévete continuamente y ocúltate detrás de cualquier obstáculo para evitar sus andanadas y disparos. Lanza alguna granada de vez en cuando para despistarla, sin quedarte quieto. Deberás dejar pasar el tiempo hasta que llegue su jefe, el vampiro, tras lo cuál se desarrollará una secuencia cinemática en la que parecerás salir victorioso de forma momentánea. En ese instante, Raiden entrará en el ascensor y el juego continuará hasta que os volváis a ver las caras.

3 **LA PELEA CON FATMAN** en el helipuerto es más sencilla de resolver de lo que parece. No te despistes y persigue a Fatman y desactiva todas las bombas que coloque. Cada vez que desconectes una bomba procura dispararle hasta que le vayas agotando y ya no pueda moverse. En ese momento, te dirá que aún no has acabado con él y te desafiará a encontrar la última bomba. La pista que te da de lo cerca que está es de lo más literal, ya que está justo debajo de su corpachón. Agárralo y desplázalo hasta que la bomba quede al descubierto. Ya puedes desactivarla.



3

4 **EL COMBATE CON EL VAMPIRO** no es difícil, pero exige reflejos. Procura no caer a la piscina, porque no podrás salir, a no ser que hayas resbalado ligeramente y te quedes colgado del borde. Lo mejor es moverte con la perspectiva en tercera persona cuando él esté en el agua, siguiendo sus movimientos para adivinar por dónde puede salir. Cuando salga, pasa a la vista subjetiva, apunta y dispara rápidamente. Repite esta operación hasta que acabes con él.



4

5 **EN LA BATALLA** contra el ejército de Metal Gears, sigue estos pasos para acabar con la mortífera legión de brutos mecánicos. Muévete de un lado a otro mientras te disparan para evitar las andanadas de misiles que te lanzan. Cuando te den un respiro, apunta con tu bazooka a la rodilla del Metal Gear que prefieras, y cuando doble su cuerpo ante el impacto, verás que abre la boca. En ese momento debes apuntar rápidamente a la misma y lanzar un disparo. Verás que los Metal Gear no son tan fieros como los pintan algunos.



5

Acaba con Solidus



SOLIDUS ES, SIN DUDA, el personaje más duro de todo el juego. Pero la batalla final tiene su truquillo. Muévete en círculo alrededor de Solidus, siempre por el lado en que tiene el parche en el ojo (le será más difícil seguirte) y estate muy atento a sus disparos y descargas eléctricas, que te pueden dejar frito. En cuanto tengas ocasión, lanza un buen mandoble, y repite la jugada. Con un poco de paciencia, Solidus pasará a la historia...



Anno 1503

CONSEJOS PRÁCTICOS para levantar un poblado desde el comienzo de la partida, de forma eficiente y aprovechando al máximo todos tus recursos.



ESCOGE UNA ISLA que sea suficientemente grande, con caza abundante y una o más formas montañosas, construyendo vuestro mercado inicial en una zona intermedia entre ambos puntos. Si la isla cumple los requisitos no tendrás problemas para abastecer a la población de alimento.



LA CADENA DE producción inicial incluirá al menos dos Guardabosques, dos Granjas y un Pabellón de Caza, alejados del núcleo urbano. Colocaremos factorías relacionadas en esa misma zona. La explotación del terreno montañoso debe hacerse deprisa para obtener materias primas.



LA ZONA URBANA queda reservada a viviendas, edificios públicos y puestos de venta. Es especialmente importante aprovechar el espacio al máximo y retardar la redistribución de proveedores. La ciudad tener cubiertos servicios esenciales como tabernas y capillas.



CONSTRUYE UN EMBARCADERO que nos procure una flota suficiente para mantener el comercio y barcos de guerra para defender nuestras rutas de los ataques piratas. Para mejorar la defensa se pueden investigar y fabricar nuevas armas como cañones dotar a nuestras flotas.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

American Conquest

Una conquista más sencilla



Presiona **[ENTER]** y después introduce alguno de los siguientes códigos para conseguir alguna de las siguientes ventajas. Es importante que mantengas las Mayúsculas y espacios:

enter money: Aumentan tus recuros en 50000 unidades
enter supervizor: Elimina la secuencia DEMO.

Mapa completo y selección de unidades, demo del 2 DC:

Para tener acceso a todas la unidades de la demo del 2 DC presiona **[ENTER]** y después escribe **qwe**. Entonces pulsa la tecla **[p]** y tendrás libre acceso a todas las unidades.

Airlines Tycoon

Construye el aeropuerto de tus sueños

Durante una partida introduce cualquiera de estos códigos para acceder a la ventaja indicada:

airport expands expander: Aumenta el tamaño de tu aeropuerto.
extra money donaldtrump: Consigues dinero extra.
notebook thinkpad: Desconocido.
level select atmissall: Selección de nivel.
level skip winning: Ganas el nivel actual.
all flights visible showall: Se ven todos los vuelos.
all helpers active mentat: Se activan todos los ayudantes.
eliminate debts nodebts: Desaparecen las deudas.

Battlefield 1942

Una batalla con ventaja



Con estos códigos podrás obtener diversas mejoras descritas a continuación. Debes tener en cuenta al introducir los códigos que los trucos son sensibles a mayúsculas y minúsculas:

aicheats.code tobias.karlsson: Invencible, pero sólo para partidas en el modo individual.
aicheats.code jonathan.gustavsson: Elimina las unidades del ejército enemigo.
aicheats.code thomas.skoldenborg: Elimina todas las unidades en el escenario.
aicheats.code botscancheattoo: Activa los trucos para que afecten a las unidades bots.
aicheats.code theallseeingeyeoftheaipro gammer: Modifica la inteligencia artificial asignada a los bots.
aicheats.code walkingiswaytootiresome: Cambia posición del jugador a cualquier otro punto del escenario de forma aleatoria.

Command & Conquer: Generals

Recordando el pasado



Jugando como rusia en una partida Skirmish, debes de abrir la consola de mando y escribir **Russia:Yuri_Relived**, entonces obtendrás unidades con los mismos nombres que en anteriores versiones de «Command & Conquer».



Disciples 2: Dark Prophecy

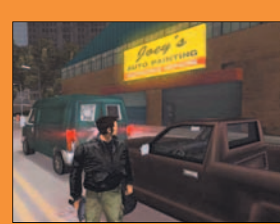
Facilidades para el dominio de tu imperio

Para acceder al modo trucos durante el juego pulsa la tecla **[ENTER]** e introduce uno de los siguientes códigos. Tras escribirlos presionar de nuevo **[ENTER]**:

moneyfornothing: Obtienes 9999 de maná y oro.
borntorun: Restaura los puntos iniciales de movimiento.
help!: Cura a todo el grupo que está activo.
wearethechampions: Ganas la misión actual.
loser: Pierdes la misión en la que te encuentres.
herecomesthesun: Permite visualizar todo el mapa de la partida.
paintitblack: Oculta el mapa sin las unidades.
anotherbrickinthewall: Perimite reconstruir edificios en la capital.

Truco del mes





GRAND THEFT AUTO III

Garaje multitudinario

Este curioso truco es muy útil para conseguir meter más de dos coches en el garaje de la segunda ciudad. Hay que seguir los siguientes pasos:

1.-Tener los 2 coches que te deja guardar.
2.-Llevar el 3º que quieres guardar.
3.-Salir del tercer coche y meterte en uno que tengas guardado dando marcha atrás hasta dejarlo en el medio de la puerta de garaje.
4.-Te bajas del coche y subes al que acabas de traer, aparcándolo en el garaje.
5.-Metes el que está atascando la puerta automática.

Drome Racers

Las carreras en el futuro no son tan complicadas



Empieza a jugar de forma normal. Cuando estés en el menú principal presiona las siguientes secuencias de teclas para activar un truco de los descritos a continuación:

[IZQUIERDA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO ESC ESC ENTER]: Habilita todas las pistas del modo arcade.
[IZQUIERA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO F9 F9 ENTER]: Cambia el modo de visualización.
[IZQUIERDA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO F6 F6 ENTER]: Las carreras permitirán seis. coches en lugar de dos para el modo dos jugadores.
[IZQUIERDA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO F6 ESC ENTER]: Pulsando la tecla **[F1]** ganarás las carreras
[IZQUIERDA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO F9 F9 F9]: Hace que comience a caer una especie de lluvia morada.

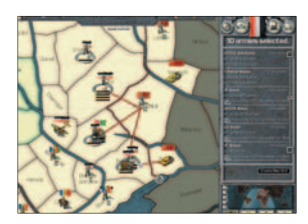
Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

[IZQUIERDA DERECHA IZQUIERDA DERECHA ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO F9 F9 F9]: Aparecerá una vaca.

Hearts of Iron
Recursos fáciles



Empieza a jugar normalmente. Durante una partida pulsa la tecla **[F12]** para acceder a la consola e introduce uno de los siguientes códigos:

manpower: Consigues 5000 hombres para el ejército.
oil: Obtienes 5000 unidades de aceite.
steel: Consigues 5000 unidades de acero.
coal: Ganas 5000 unidades de carbón.
supplies: Obtienes 5000 unidades de recursos.
nuke: Te harás con una bomba nuclear.
transports: Consigues transportes extra.
di: Ganarás influencia.

Impossible Creatures
Naturaleza sin control



Para acceder al modo trucos, durante el juego pulsa la tecla **[º]** (a la izquierda del 1), con ello accederás a la consola. Introduce uno de estos códigos y pulsa **[Enter]** para activar la función deseada, se oirá una voz diciendo "Somebody's cheating".
cheat_coal(number): Más carbón para la factoría.
cheat_electricity(number): Más electricidad.
cheat_buildings: Todos los edificios.
cheat_rank: Rango más alto.
cheat_killself: Suicidio.

Los Sims: Vacaciones
Consigue las mejores Vacaciones



Durante el juego pulsa simultáneamente **[Ctrl] + [Mays] + [C]** para que aparezca una caja de texto en la esquina superior izquierda. Escribe los códigos:

sim_speed [-1000 - 1000]: Velocidad de Sim.
set_hour [1-24]: Cambiar la hora del día (sin Parches).
sweep off: Desactivar sugerencias.
sweep on: Activar sugerencias.
report_assets: Resumen de errores.
auto_reset: Autoformateo de objetos.
music: Estado de Música.
sound: Estado de sonido.
soundevent: Se oye un efecto sonoro.

Puedes introducir el signo de exclamación **"!"** para repetir el ultimo código que pusiste. También puedes introducir un espacio entre los trucos si quieres introducir más de uno a la vez.

Medal of Honor: Spearhead
Haz tu misión sin problemas

Para habilitar el modo trucos, antes hay que seguir el proceso descrito a continuación.
Primero modifica la ruta del acceso directo añadiendo: **+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**
Ahora está habilitado el modo consola. Mientras estés jugando normalmente presiona la tecla **[º]** (a la izquierda del 1) o la tecla **[ñ]** para que aparezca la consola y poder introducir cualquiera de estos trucos:

DOG: Activa el modo Dios (invencible).
WUSS: Obtendrás todas las armas y su munición.
NOCLIP: Te dejará traspasar. los muros del escenario.
NOTARGET: Te muestra la versión actual del juego.
FULLHEALT: Regenera la salud de tu personaje.

Need for Speed Hot Pursuit II
Quemando caucho sin control



Busca el directorio en el que se encuentra localizado el fichero **"car.ini."**
Vamos a modificar por ejemplo el coche Ferrari 360 Spider localizado (por defecto): C:\\Archivos de Programa\\EA Games\\Need For Speed Hot Pursuit 2 Demo\\Cars\\modenas (si no has cambiado la instalación original).
Click derecho sobre el fichero **"car.ini."**
Click izquierdo sobre propiedades y desmarcamos la casilla de **Solo lectura**, eliminando así la protección para poder editarlo.
Pulsa **[Aceptar]** para confirmar los cambios y hacemos **doble click** sobre el fichero mencionado para abrirlo con el Block de Notas. Guarda una copia del fichero antes de editarlo para poder desacer los cambios. Cambia, en la línea de masa del vehículo a **200.00m**. Guarda el archivo y ciérralo. Ahora, podrás alcanzar, con algo de pericia, velocidades superiores a más de 200 millas / hora.

Truco del lector

AGE OF MYTHOLOGY
Códigos Nuevos

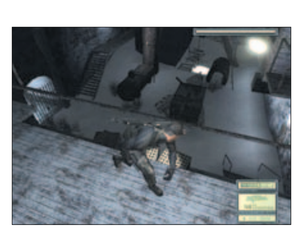


En las revistas del mes de enero y febrero, aparecieron trucos para «Age of Mythology». Uno de los lectonres nos envía más trucos. Según nuestro lector el más interesante es el que permite acceder a los héroes de la campaña.

CHANNEL SURFING: Permite saltar al siguiente escenario en la campaña.
L33T SUPA H4X0R: Construir rápidamente.
WRATH OF THE GODS: Acceso a la tormenta eléctrica, terremoto, meteoros y tornado.
GOATUNHEIM: Acceso a un poder divino que convierte todas las unidades del mapa en cabras.
ISIS HEAR MY PLEA: Acceso a los héroes de la campaña.
RED TIDE: Vuelve el agua roja.
Los códigos deben estar descritos íntegramente en mayúsculas para que funcionen.

Luis Suárez Rivero

Splinter Cell (DEMO)
Sácale el máximo a la demo de uno de los juegos del Año



Pulsa la tecla **[TAB]** para acceder a la consola, ahora teclea uno de los siguientes trucos y pulsa la tecla **[ENTER]** para confirmarlo:

health: Salud de Sam al máximo.
invisible 1: Activa el modo invisibilidad.
invisible 0 : Desactiva el modo invisibilidad.
ammo: Munición de proyectiles al máximo.
fly: Modo volar.
ghost: Atravesar los muros
walk : Caminar de manera normal.
playersonly: Paraliza a todos los enemigos del escenario.
killpawns: Desaparecen. todos los enemigos.

Zoo Tycoon: Marine Mania
Curiosidades de tu parque Conseguir mas dinero

Presionando **[MAYS + 4]** obtendrás más dinero. Cuanto más lo uses mas sucio estará el agua de tus tanques.



Para hallar el Unicornio escondido simplemente hay que limitarse a cambiar el nombre de alguna de las atracciones y poner **"Xanadu"**, sólo te dejará hacerlo en una de tus atracciones, pero en cuanto lo hagas, en el panel de animales, aparecerá el Unicornio.
Para desbloquear puesto de fotos, has de ganar primero el escenario **"Shark World"**. Ahora sólo tienes que buscarlo en tu menú de estructuras, ya que estará disponible.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Aventuras consoleras

En su última entrevista, Mark Crowe, creador de «Space Quest», asegura que el futuro de las aventuras de PC está en las consolas. Suena extraño, pero tiene su lógica: los consoleros comienzan a exigir algo más que acción en sus juegos 3D, y así han surgido títulos que incluyen argumentos complejos, diálogos y manipulación de objetos, como «Resident Evil 0», «ICO» o «Starfox Adventures». Cada vez más, las compañías consoleras escarban en las raíces de las aventuras de PC para obtener títulos con escasa acción e iconos de coger, usar, y hablar, como «Shadow of Memories» o «Shenmue II». Cuando estos títulos lleguen al PC, quizá nos encontremos ante un anhelado renacimiento del género...

ALPHA CENTAURI
ESTRATEGIA

Problemas de compatibilidad



@ Hace un tiempo compré «Sid Meier's Alpha Centauri», cuando se vendía junto a un famoso periódico. Cuál fue mi sorpresa al instalarlo e intentar arrancarlo. Me daba un mensaje de error diciéndome que la CPU no es valida. Cumplo con todos los requisitos de hardware más que de sobra. Me gustaría saber cual es el origen de este problema y por supuesto, si conocéis alguna solución.

Benjamín Pascual Miguel

Existe un problema de incompatibilidad que afecta a todos los usuarios que usen el programa en Windows 2000 o XP. El parche con el que puedes solucionarlo está disponible en la página web de la compañía Firaxis: www.firaxis.com.

AGE OF MYTHOLOGY
ESTRATEGIA

Ampliaciones

@ He comprado el juego «Age of Mythology», pero lo encuentro algo escaso de mapas. ¿En que página puedo descargar más mapas?

Alex Pérez



Si para algo están los "fans", es para resolver este tipo de detalles. En todo Internet hay multitud de páginas no oficiales que ponen a tu disposición mapas y campañas. Te recomendamos que visites siguientes páginas web: aom.heavengames.com y www.aomholland.com

BALDUR´S GATE 2
ROL

La yesca roja



@ Estoy atascado en la Torre del Vigilante, en el nivel en el que está el mago dentro de una máquina. Ya se la combinación para abrir las puertas en las que está el arma con la que destruir la máquina en la que está encerrado, pero me falta la yesca de color rojo con la cual encender las antorchas de la combinación. ¿Dónde y cómo puedo encontrar la yesca roja?

Andoni

Encontrarás la yesca y el pedernal yendo por las escaleras del suroeste, hacia el Gith. Está dentro de uno de los cofres de la primera sala. El líquido rojo, está en una marmita, en una sala a la que se llega por el pasillo oeste de la habitación de las celdas.

BATTLEFIELD 1942
ACCIÓN

Memoria virtual

@ Tengo un P4 a 1,8 Ghz, con 256 Mb de RAM y una GeForce2 MX 400 de 64 Mb. Cuando estoy en plena partida Windows me dice que no tengo memoria virtual suficien-

Microencuesta

¿Fluidez o calidad gráfica?

El 65% de las respuestas prefieren configurar los gráficos para que funcionen con suavidad manteniendo la jugabilidad en todo momento. Los elementos más sacrificados son los efectos visuales avanzados y casi todos los usuarios optan por rebajar la resolución. La antítesis la aportan el 30%, que prefieren dejarse algunos "frames" por segundo para disfrutar de la máxima calidad visual. Por último, un 5% se decantan por un compromiso a medio camino que, configurando el detalle gráfico, permita mantener al menos 24 FPS.

El próximo mes:

A veces las demos no hacen justicia a la versión comercial de un juego. Otras, aumentan exageradamente nuestras expectativas. ¿Crees que es positivo probar antes de comprar?

1. Excepto casos flagrantes, una demo es la mejor forma de saber si el juego nos divertirá.

2. La mayoría de demos no representan adecuadamente el valor de la versión comercial.

Curiosidades

Tanque volador



Cualquier videoadicto puede verse frustrado por los numerosos bugs que contienen algunos juegos para PC, pero lo cierto es que si son tan puntuales y graciosos como este, incluso se agradecen para amenizar la partida. En esta imagen capturada de «Medal of Honor: Spearhead» podéis observar nada más ni nada menos que un espléndido tanque volador. ¿Tendrá Disney algo que ver conesto?

Broken Sword 2.5



Un grupo de fans alemanes ha decidido que no puede esperar hasta el 2004 para jugar a «Broken Sword 3», y se han propuesto crear una entrega no oficial y gratuita, que han bautizado con el nombre de «Broken Sword 2.5». El proyecto va en serio, pues ya tienen diseñados los escenarios, los personajes, e incluso la intro. ¿Permitirá Revolution que dicha aventura amateur llegue a buen puerto?

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

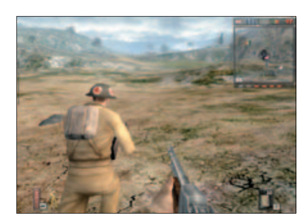
■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

te. Y el juego se detiene y me manda al escritorio¿Qué puedo hacer? ¿Se me ha estropeado la RAM?

Josué Jiménez



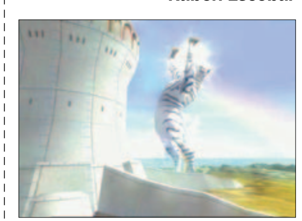
Lo que sucede es que este título requiere ingentes cantidades de RAM para funcionar fluido. Tanto en Win98 como en XP puedes ajustar su tamaño a uno mayor a través de panel de control / sistema / memoria, ya que el juego no tiene suficiente con la memoria física, y usa el disco duro como memoria auxiliar. Por ello, es imprescindible que este tamaño esté ajustado a un valor de (aproximadamente) el doble de nuestra memoria real en configuraciones de 256 Mb.

BLACK & WHITE
■ ESTRATEGIA

Criaturas feroces

@ Veréis, tengo un problema con «Black & White». He estado buscando las criaturas secretas, pero sólo he encontrado el gorila, el caballo, el leopardo y el mandril. Me faltan el ogro, el cocodrilo, el rinoceronte y el chimpancé. ¿Dónde puedo encontrarlos?

Rubén Escobar



Para desbloquear las criaturas que te faltan, sigue los pasos siguientes: El chimpancé lo obtendrás tras convertir en niña a la bruja de la tercera tierra. El ogro y el rinoceronte, hay que trucarlos. Encuentra el archivo perteneciente a la criatura que tienes, dentro de la carpeta "data\ctr"y cámbialo por el de la criatura que quieres usar. El nombre del ogro, por cierto, es "bgreek.cbn". El cocodrilo no está disponible.

BROKEN SWORD II
■ AVENTURA

La antorcha

Consigo que Nico llegue a la pirámide para rescatar a George. ¿Pero cómo enciendo la antorcha para usar con Titipoco? ¿Dejándola caer en el charco de carburante?

Daniel Alcaide Nottet



Tienes que darle la antorcha a Titipoco, él la encenderá. Después, tírala en el charco de combustible junto con la cartuchera, para llamar la atención... Pero mucho ojo ya que algunas versiones antiguas del juego tienen un "bug" que impide darle la antorcha a Titipoco si antes hablas con él. Si ese es tu caso, carga una partida anterior, y repite el proceso de la antorcha, sin hablar con la persona aludida.

Pasatiempos 1



¿A qué juego pertenece esta captura?

A) Age Of Empires.

B) Age Of Kings.

C) Age Of Mythology.

D) Empire Earth.

SONIDO 5.1
HARDWARE

Sin salida SPDIF

Tengo una SoundBlaster Live!. «PowerDVD» reconoce la salida digital para activar el sonido 5.1 pero no la aceleración gráfica por hardware. Por su parte, «WinDVD» sí activa el soporte de hardware, pero no reconoce la salida digital de sonido ¿Existe algún programa para disfrutar de ambas opciones?

Viyel Mo

Si has verificado que tu tarjeta de sonido dispone de una salida digital, bien sea en formato jack 3.5 o en SPDIF, te recomendamos que pruebes con «PowerDVD XP» o con «WinCinema» de Intervideo.

Lenguas de trapo

"«Project IGI» era tremendamente difícil al no incluir un modo de guardado rápido, los enemigos reaparecían cíclicamente y la IA era bastante estúpida. Esto ya no sucedrá en «I.G.I.2: Covert Strike»."
Waqas Zia, diseñador de IGI2.

"Creo que «Day of the Tentacle» triunfó porque varias personas dedicaron un año entero a refinar el diseño y el guión. En nuestros días no hay esa clase de lujos..."
Dave Grossman, programador del juego.

"Hemos hilado tan fino en la búsqueda de realismo que incluso hemos introducido un límite máximo salarial a los jugadores en los traspasos del modo de franquicia."
Gary Lam, jefe de programación de «NBA Live 2003».

"Hemos cambiado por completo el motor dinámico y la inteligencia artificial del juego para recrear una experiencia de pilotaje nunca vista hasta el momento."
Ed Martin, productor de «Nascar Thunder 2003».

"Analizar la telemetría es indispensable... Hemos potenciado la complejidad del comportamiento del monoplaza y los propios ingenieros de F1 nos han felicitado."
Geoff Crammond, acerca de «Grand Prix 4».

"Querían probar mi creatividad. Les mostré, de cuantas formas podía desmembrar una muñeca vudú de Hillary Clinton."
Tim "Hank" Scott, creador de escenarios de «Empire Earth»

El amor mata



¿Quién dice que los juegos de acción 3D sólo tienen violencia? ¿Quién puede asegurar que en ellos no cabe lugar para el amor? Evidentemente, se trata de un hilarante fotomontaje, pero aún así, os aseguramos que no sería la primera vez que asistimos a una boda virtual. Lo malo es que si la pareja no funciona, puede ser que se dediquen a tirarse los trastos a la cabeza con el lanzacohetes.

Papás virtuales



Seguro que habéis visto que muchos jugadores que acaban de ser papás celebran los goles haciendo un gesto cariñoso, mover brazos como si mecieran a su bebé. Pues bien, en «FIFA 2003» se ha recreado tan enternecedora pantomima, porque no todo van a ser celebraciones fogosas y exageradas. Para «FIFA 2004» no estaría mal que se quitaran la camiseta, ahora que vuelve a estar permitido.

Pasatiempos 2



¿Cómo se llama el creador de la saga espacial «Wing Commander»?

A) Peter Molyneaux
B) Chris Roberts
C) Dave Perry

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

Espadas en arados

Un fenómeno que nunca ha dejado de llamarme la atención es el numeroso grupo de estrategas que sólo compran títulos de desarrollo no bélico. Están lejos de ser la mayoría pero han ido incrementándose entre los aficionados. Esta peculiar forma de enfrentamiento, –entendida en un contexto no violento y centrada en la gestión de recursos y en la capacidad de anticipación– tiene también como objetivo "vencer al adversario" .En lugar de conquistas militares las victorias pueden consistir, en logros económicos. En estos juegos, las herramientas que usamos para superar a nuestro rival distan de ser destructivas, pero mantienen el carácter competitivo del juego. Y es que hasta en el parchís se comen las fichas entre sí. No obstante, y dados los tiempos que corren, seguro que a muchos le apetecerá enterrar el hacha de guerra, y descansar un poco de tanto belicismo. Si no en su televisor, al menos en su PC.

CD EXPLOSIVO
HARDWARE

Caso inusual

@ El otro día estaba utilizando un CD bastante antiguo, concretamente de vuestro número 64 y de repente explosionó en mi lector CD-ROM de 52X. Tuve que abrirlo para sacar todos los pedacitos, no menos de 40, y sin embargo la unidad sigue funcionando perfectamente. Además, ya había utilizado este CD en otras ocasiones sin problema alguno. ¿Puede que los CD's tengan fecha de caducidad o que se deterioren con el tiempo?

Albert Aubanell

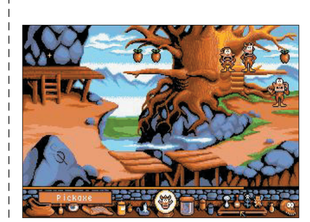
No es normal que estalle un CD, pero puede darse el caso con una unidad de 52X, capaz de alcanzar velocidades de rotación muy altas, si además el lector de CD no dispone de un buen mecanismo de fijación, (nos hubiera gustado que indicases la marca y modelo de tu unidad). Verifica en la página web del fabricante si han detectado problemas en este aspecto y, si es así, puede que tengas que actualizar el Firmware (que obligará a la unidad a reducir su velocidad de rotación). Si el dispositivo está en garantía, cámbialo por otro modelo.

CLÁSICOS
AVENTURA

¿Qué ha sido de ellos?

@ Soy un adicto a los videojuegos desde la época del mítico Commodore Amiga 500. ¿Dónde podría comprar viejas glorias de los ochenta/noventa como «Eco Quest», «Gobliins», «Turrican», tanto para PC como Amiga? ¿Qué ha sido de los juegos «Larry 8» y «Bioforge 2»? Podríais editar en otro formato viejos números de Micromanía?

Razor 1984



Las "viejas glorias" que mencionas ya no pueden comprarse en ningún sitio oficial porque son juegos con más de una década de antigüedad que deberían reprogramarse para funcionar en las máquinas actuales. Eso sí, puedes conseguirlos en versión Amiga, gratis y con el permiso de sus programadores, para ejecutarlos en un PC con el correspondiente emulador, en la página web: www.back2roots.org
Con respecto a «Larry 8» y «Bioforce 2» yacen entre los juegos cancelados...Reeditar los viejos números es una gran idea pero no tenemos nada previsto. Sería muy difícil elegir el formato idóneo.

COMANCHE 4
SIMULACIÓN DE VUELO

Helicópteros de combate



@ Me he comprado un joystick muy chulo y me estoy aficionando a los simuladores. Mi pregunta es: ¿Qué simulador de helicópteros (no arcade) me recomendáis? «Comanche 4» está bien pero es muy arcade y el «Comanche vs Hokum» no aprovecha mi ordenador al máximo.

Ignacio Molero

Juegos de helicópteros no hay muchos, pero puedes encontrar «Search & Rescue» y por supuesto «Flight Simulator 2002» que incluye helicópteros. Hace un par de años Virgin lanzó al mercado «Team Alligator», un simulador sin mucha repercusión pero magnífico, basado en el helicóptero de combate ruso Ka-52 Hokum. Entre los clásicos, quizá pueda interesarte el que aún muchos consideran el mejor «Longbow 2» de Electronic Arts, y etcediendo un poco más «Gunship», y su continuación «Gunship 2000», de hace tres años, ambos de la prestigiosa –y desaparecida– Microprose.

COMMANDOS 2
ESTRATEGIA

Buscando un parche desesperadamente

Parece mentira que os plantee la siguiente cuestión, pero tengo un problema y creo que me lo podéis solucionar fácilmente. Resulta que me han regalado el "Commandos 2" y recuerdo que en uno de los números de Micromanía

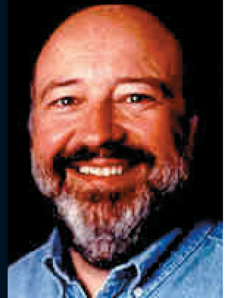
@ salió un parche o "no sé que arreglo" porque el juego tenia algún problema. ¿me lo podéis recordar? Cuando estoy jugando a este juego, de repente se sale como si hubiera seleccionado la opción "salir del juego" y pierdo toda la partida ¿Lo soluciona el parche?.

Rafael J. Puya



Las primeras versiones de Commandos 2 aparecieron con un importante defecto que provocaba fallos con la propia protección anti-copia y fortuitas salidas al escritorio sin contemplaciones. Un parche soluciona estos problemas. Está disponible en la web oficial: www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html

Quién es quién



Al Lowe: El pícaro

DURANTE SUS AÑOS DE NIÑEZ, Al Lowe fue el terror de sus profesores, por culpa de sus continuas bromas. Curiosamente, tras cursar estudios musicales ejerció de profesor de música durante 15 años.

EN 1979 aprendió a programar en un Apple II. Enseguida entró a formar parte de Sierra. Se encargó de diseñar juegos para niños, como «The Black Cauldron», «Donald Duck's Playground» o «Mickey's Space Adventure».

ENTRE 1983 y 1987 creó la música de «King's Quest II» y «Space Quest II», y programó «King's Quest III» y «Police's Quest I».

EN SUS RATOS LIBRES, diseñó una aventura de texto para adultos llamada «SoftPorn». En 1987 añadió gráficos y amplió el argumento para crear «Leisure Suit Larry I», oficiosamente, el juego más pirateado de los ochenta: –las ventas del libro de pistas superaron ampliamente a las del juego–...

LARRY LAFFER, el ligón cuarentón que no se comía una rosca, se convirtió en una leyenda, al protagonizar el primer juego para adultos que alcanzó el éxito. Decenas de empleados, desde ejecutivos de General Motors hasta secretarios de una embajada, fueron despedidos por jugar en horas de trabajo.

ENTRE SUS MUCHAS ANÉCDOTAS, Al Lowe recuerda que una cadena de tiendas se negó a distribuir «Larry 7» porque «las estatuas estaban desnudas». Así que en esa tienda se vendió una versión del juego con las estatuas vestidas.

DURANTE LOS NOVENTA, Al Lowe continuó con la saga, hasta «Leisure Larry 7», además de crear «Freddy Pharkas», «Torin's Passage» y «Larry's Casino», su último juego. En febrero de 1999, en plena producción de «Larry 8» y tras 17 años en la empresa, los nuevos dueños de Sierra, Havas, le invitaron a coger sus cosas y marcharse –literalmente.

DESDE ENTONCES, Al Lowe se dedica a la buena vida: juega al golf, toca en varios grupos de jazz, y responde personalmente a sus fans en www.allowe.com.

COUNTER-STRIKE
■ ACCIÓN

Versión 1.6



@ He leído en Internet que ya ha salido la versión 1.6 de Counter-Strike, la cuál incluye nuevos mapas y armas, pero no encuentro dónde bajarla.

Marcos Vela

De momento la versión 1.6 aún es beta, y no puede descargarse directamente. Como bien dices, la nueva versión incluye un nuevo mapa, mejora los ya existentes y añade nuevas armas, pero tendrás que esperar a que se haga público o aparezca definitivamente «Condition-Zero».

DESERT STORM
■ ACCIÓN

El Parche vital

@ Quisiera que me dijerais de dónde se puede descargar una actualización o parche para el «Conflict: Desert Storm», ya que no me funciona el juego de ninguna manera.

Sergio Zamarro



A pesar del relativo éxito de este juego, no ha aparecido todavía ningún parche oficial que corrija errores. De hecho, SCI ni siquiera ha mostrado una relación de problemas técnicos y sus correspondientes soluciones en su página web. Aunque, debido a las consultas de los usuarios, es posible que lo hagaen su web: www.sci.co.uk/links

Pasatiempos 3

En «Warcraft 3» aparecen algunos elementos de juego que coinciden con el mundo de «Diablo 2». ¿Sabrías decirnos a qué personaje de «Diablo 2» correspondería la habilidad que el Cazador de Demonios está utilizando en esta imagen?

A) Bárbaro
B) Nigromante
C) Paladín



ENTERTAINMENT PACK
■ Aventura

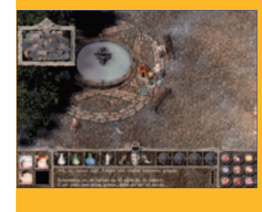
¿Saldrá por fin en España?

@ He leído en la columna de aventura de «El Gran Tarkilmar» que la compañía LucasArts ha lanzado en Europa un «Entertainment Pack» con sus mejores aventuras. Me gustaría saber qué aventuras componen el pack y, claro está, si se comercializará en España y en castellano, y dónde se puede conseguir.

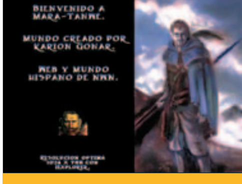
Miguel Carrillo

En efecto, para "preparar" el mercado antes de «Sam & Max 2» y «Full Throttle 2», LucasArts ha lanzado en Inglaterra el recopilatorio «The Entertainment Pack», que contiene «Sam & Max», «Full Throttle», «The Dig» y «Grim Fandango». La novedad, además de añadir soporte para los últimos Windows, es un filtro gráfico que suaviza los contornos de los personajes mejorando la calidad. Por desgracia, no hay noticias de su lanzamiento en España, y es poco probable que se produzca, (aunque no imposible) puesto que dichos juegos, y su traducción asociada, fueron distribuidos por la firma Erbe, ya desaparecida.

Elegidos para la gloria



LA CAMPAÑA DEL I-KUIVE: **Este mes traemos a elegidos para la gloria a la campaña del I-kuive para «Neverwinter Nights». Su creador, el master Gonar, lleva un tiempo trabajando en ella, y tiene el hilo argumental muy bien definido. No obstante, afirma que cualquier subtrama, quest o simple idea, serán bienvenidas. Pásate por http://www.mara-tanwe.com/ y quizás seas el primer jugador en estrenarlo.**



QUAKE TENEBRAE: **«Tenebrae» es el proyecto de un joven gurú de la programación. Tan oscuro nombre corresponde a una modificación legal del motor de Quake, mediante la que podemos mejorar radicalmente el aspecto del juego original, añadiendo soporte para efectos de luces y sombras de última generación. Aunque os parezca mentira, el autor ha conseguido emular eficazmente la mayoría de los efectos que usará «Doom 3». Visitad http://tenebrae.sourceforge.net si queréis sorprenderos.**

PICHICHI DEL AÑO: **Ya se ha dado a conocer el ganador del primer concurso "pichichi del año", organizado por Electronic Arts para premiar el mejor gol conseguido con «FIFA Football 2003». Después de haberse presentado tremendo repertorio de goles Santiago Abel D. ha sido el afortunado. Una lástima que los responsables de la convocatoria no hayan volcado el archivo de la grabación del gol para que pudiéramos disfrutarlo.**

Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. ¿Qué ejército usa la lluvia de SCUDs en «C&C: Generals»

A) GLA
B) China
C) USA

2. ¿Cúal de estos juegos de Indiana Jones nunca ha existido?

A) Indiana Jones En Busca del Arca Perdida

B) Indiana Jones y la Máquina Infernal

C) Indiana Jones y el Destino de la Atlántida

D) Indiana Jones y la Tumba del Emperador

Maníacos del calabozo



Schmendrick

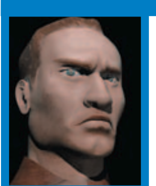
Rol de importación

Me escribe un lector que me dice haber adquirido «Icewind Dale» en una tienda online de importación, presentándome el caso como una alternativa para evitar sufrir la espera –como lo hacen el resto de los usuarios– de su lanzamiento en España, afectado por un dilatado retraso. Aunque pueda parecer una solución idónea para hacer frente a las posibles tardanzas de nuestras distribuidoras, hay varias razones por las que la compra de importación puede no ser una buena idea. En primer lugar, el juego carece del soporte técnico suficientemente ágil y adecuado, y también de todo esfuerzo de localización, (precisamente lo que motiva los retraso en muchas ocasiones). Es cierto que hay algunos ejemplos de traducciones que, tal y como se han llevado a cabo, hubiera sido preferible obviarlas. Sin embargo, aún así, todos los aficionados deberíamos aspirar a poder adquirir los productos con todas las garantías de calidad, servicio técnico y una localización adecuada.

La Comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Oír para creer

En el número de diciembre dediqué esta columna a señalar la ausencia de un estándar que permitiese reproducir sonido envolvente verdadero, que aprovechase realmente los cinco canales independientes de un equipo "home-cinema". Pues bien, a día de hoy ya tenemos un magnífico candidato para suplir esta carencia en el sector del videojuego. Su nombre es SoundStorm, y forma parte de diversas placas base con el chipset nForce2. Pero lo más sorprendente es que se trata de un chip de audio integrado, y no de una tarjeta de sonido. Si queremos prepararnos para disfrutar de «Doom III» al máximo o aprovechar un equipo Dolby Digital externo, ésta debería ser la elección de cualquier videoadicto. Hoy por hoy es la única y mejor alternativa. Las placas aún son caras, pero después de haber probado una de ellas, tan sólo puedo decir… ¡Oír para creer!

EQUIPO A LA ÚLTIMA

HARDWARE

Sincronizar el rendimiento

@ Me gustaría saber vuestra opinión sobre el equipo que voy a comprarme, un Athlon XP+ 2400 con 512 RAM DDR 333 MHz, un HD de 80 Gb Barracuda Seagate y una Geforce4 MX 440.

Khaill

Deberías considerar el modelo de placa base, te recomendamos que vayas directo a por el chipset nForce2 de Nvidia, pues actualmente es la mejor plataforma para Athlon XP. Por ejemplo, te permitirá subir el bus del procesador a 166 MHz para sincronizar el rendimiento con el acceso a la memoria de 333 MHz (166x2 al ser DDR). Es importante que la memoria sea de marca, como Kingston o Corsair. Otro factor a considerar es la inminente llegada de los Athlon XP con el nuevo núcleo Barton, que además de estandarizar definitivamente la fabricación en 0.13 micras, incorpora más caché L2. La tarjeta gráfica MX440 va algo justa por lo que, si te lo puedes permitir, mejor que sea un modelo GeForce4 Ti4200, o una ATI 9500 cuyo precio está bajando.

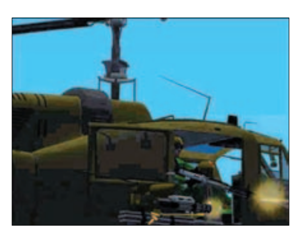
EXPANSIONES Y SKINS

SIMULACION

¿Qué son y donde encontrarlos?

@ Me gustaría saber que son las expansiones que tanto comentáis de simuladores de vuelo. También quisiera saber que es una "skin".

Santos



Una expansión es un conjunto de archivos que aumentan las posibilidades de un juego añadiendo nuevos aviones, escenarios, misiones. Los "skins" son archivos de imagen que incluyen esquemas de camuflaje o emblemas. Algunos juegos permiten cambiar el aspecto de los aviones sustituyendo las texturas originales por estos "skins".

FALLOUT 2

ROL

Obtener la ciudadanía

@ Me encuentro en Vault City y necesito la ciudadanía, pero me dicen que tengo que reparar la central y no sé cómo hacerlo.

Gorka Sagardoy



Dirígete a Gecko y habla con Harold, el ghoul. Te dirá lo que necesitan para reparar la central. Vuelve a Vault City y ve al edificio del consejo, pero no hables con ella. Explícale el problema a un tipo que hay en la habitación que queda más a la izquierda. Te dará una autorización para obtener un dispositivo regulador con el que reparar la central. Hazte con él y vuelve a Gecko. Cuélate en las instalaciones de la central robando una llave de acceso a uno de los guardias. Ve al noroeste, usa el ordenador, y resuelve el puzzle de los planetas para insertar el dispositivo y cumplir así con la misión. Ahora puedes volver Vault City para reclamar tu ciudadanía.

FIFA 2003

DEPORTIVOS

Descargar centro de creación

@ Me gustaría saber desde dónde puedo descargar el "Centro de Creación", porque el acceso desde la página oficial en español te lleva al sitio web de Electronic Arts España, y el link de descarga te devuelve a la página oficial.

Alberto Sanz

Tienes razón, este link lleva varias semanas sin funcionar. Tendrás que entrar en la página oficial inglesa y descargarlo desde allí, en la dirección http://www.fifafootball2003.ea.com/final_cc_2.htm, donde además de la versión en español del "Creation Centre", puedes encontrar otras utilidades para importar el arte del juego y editar con mayor precisión las banderas y pancartas de las aficiones.

Libres directos

@ A la hora de sacar las faltas cerca del área, sigo las instrucciones del manual, pero no puedo imprimir al chut los efectos para sortear la barrera. ¿Podríais decirme cómo hace para esquivar la barrera ?

Bernabé Córdoba



El efecto del balón se establece con el cursor de impacto, situado dentro del icono del balón que aparece en los lanzamientos de falta. Puedes mover el cursor con la palanca analógica de tu gamepad y, si tu dispositivo de control no tiene este mando analógico, presiona mayúsculas con las teclas del cursor si usas el teclado o la tecla de pase en profundidad con el D-Pad si utilizas un gamepad.

A debate

¿Crees que si las compañías comercializan los juegos por medio de descargas online se reducirá el precio de los juegos? ¿Es una alternativa válida para el futuro?

Algunas compañías de software han comenzado a estudiar métodos para vender sus títulos sin caja, a través de Internet mediante descarga al disco duro y clave de activación. Hemos querido saber de vuestras opiniones acerca de este nuevo tipo de venta. En esta ocasión hemos recibido respuestas ciertamente unánimes. Según Sergio Valverde, lo que encarece los videojuegos es el proceso de duplicación, su empaquetado en cajas de cartón o DVD y la inclusión de serigrafiados e instrucciones. Por ello se declara a favor de este nuevo sistema. Igualmente, Guillermo Abáigar opina que el pago por descarga beneficiaría tanto a los estudios de desarrollo como a los compradores, siempre que el precio se redujese en un 40-50%. El anónimo, Overlord apunta por otro lado, asegurando que este sistema sólo sería efectivo para juegos online con número de serie, ya que de lo contrario se fomentaría el intercambio pirata de material descargado. No obstante, también cree firmemente que los estudios necesitan "desembarazarse" del dominio de las distribuidoras. Marta Serna ve una solución híbrida como perfecta (distribución simultánea por Internet y en las tiendas), puesto que mucha gente aún no tiene los conocimientos suficientes como para descargar de Internet juegos completos.

Para el mes que viene: Los parches mejoran el rendimiento de los juegos y añaden características aunque lo normal es que sirvan para corregir errores. ¿Estás a favor de los parches o crees que deberían evitarse con pruebas de producto más exhaustivas?

FINAL FANTASY VIII
HARDWARE

Sin aceleración 3D

@ ¿Por qué no puedo jugar al Final Fantasy VIII con la opción de aceleración 3D activada? Con el render por software el juego va bien, aunque muy lento. Tengo un AMD K6-2 a 400 Mhz, 64 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica 3dfx Voodoo 3 3000.

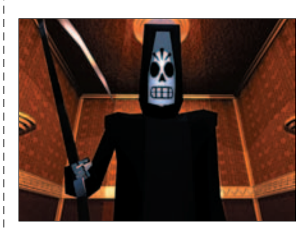
Sergio Sanz



Al arrancar el juego se inicia una utilidad de testeo de la tarjeta gráfica y el problema deriva de que la tarjeta de 3dfx, Voodoo3 falla en alguno, no porque sea incompatible con Direct3D, sino debido a que, su motor de aceleración 3D no es reconocido por esta utilidad del juego, forzándolo a ejecutarse con render porsoftware. También tienen el mismo problema tarjetas aparecidas más recientemente. Se publicaron 2 parches con respecto a esta incompatibilidad para solucionar numerosos problemas con tarjetas 3D. Puedes descargarlos los parches de la página siguiente página web: www.game-revolution.com/download/patches/pc/f.htm

GRIM FANDANGO
AVENTURA

El ascensor oculto



Necesito una pequeña ayuda en el juego «Grim Fandango». Estoy en la ciudad de Rubacava en la zona VIP, en el ascensor de la bodega. Creo que hay que ir por el hueco que hay en el ascensor. ¿Qué tengo que hacer? Por más que busco no consigo pasar de ahí.

Víctor Fernández Cabestrero

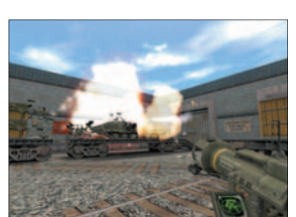
Tienes que meter la máquina transportadora en el ascensor y, cuando éste suba y llegue al hueco, introducir las aspas en la reja, para detener el ascensor. Pulsa la palanca de la máquina para levantar la reja y colarte por la abertura.

HALF-LIFE
ACCIÓN

Creación de mods

@ Siempre he tenido curiosidad por crear un mod del «Half-Life». Pero como no tengo demasiados conocimientos de programación, quería saber si es legal coger el código base y los modelos de utilizados por mod para desarrollar el mi propio mod aplicando cambios y aportando código.

Roberto González



Todos los mods conllevan unos derechos de autor, por lo que no debes utilizar el trabajo de otros a no ser que cuentes con la aprobación expresa de sus programadores, es decir de sus propietarios intelectuales. Si deseas iniciarte te recomendamos que establezcas contacto con otras personas dedicadas a la creación de mods o que participes en foros especializados donde poner en común tus dudas. Puedes también utilizar "packs" de texturas, escenarios y modelos predefinidos. Encontrarás este tipo de ayuda en la página: www.planethalflife.com/modcentral - www.hexdot.com

EL ESPONTÁNEO

“Desde que descubrí «Tropico» he aprendido a ser una gran dictadora”

(Foto enviada por) F.J. Mateu (Murcia)

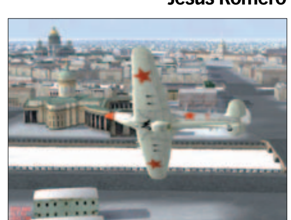
¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

IL 2 STURMOVIK
SIMULADOR DE VUELO

Traducciones

@ Llevaba mucho tiempo oyendo cosas muy buenas de «IL-2 Sturmovik» por lo que decidí comprármelo. Cuando llego a casa y lo instalo descubro que está todo en inglés. ¿Cómo es posible que el mejor juego de aviones según vosotros esté sin traducir?.

Jesús Romero



El hecho de que esté sin traducir no juega a favor del «IL-2 Sturmovik». Sin embargo sus excelentes cualidades como simulador compensan con creces este detalles. Haznos caso y dale una oportunidad en tu PC. Seguro que no te arrepentirás.

Hace 10 años



En el número 61 de Micromanía dimos la bienvenida a uno de los mejores juegos de acción de la época, «Flashback». Al estilo clásico de los arcades de plataformas, y con la incorporación de un delirante y sugerente guión «Flashback» sorprendió a todos los que lo jugaron por la suavidad de sus animaciones y por el enrevesado diseño de sus niveles. Otro grande de aquella época fue el, por aquel entonces revolucionario «Strike Commander». El experimentado Chris Roberts encabezó el diseño de este simulador de combate aéreo que se atrevía a pedirnos la "descomunal" cifra de 600K de RAM y nos ponía a los mandos de un F-16 junto con grupo de mercenarios, más o menos honestos.
Desde el principio el cine ha acompañado a los videojuegos y tras el estreno de "Jurassic Park", os presentabamos las primeras imágenes del juego que se inspiraba en el celebrado bombazo de taquilla de Spielberg. Así mismo, ofrecimos un completo avance de «Police Quest 3», la tercera entrega de una exitosa serie de aventuras que iniciara el legendario Al Lowe.
En este número 61 también os ofrecimos el reportaje de nuestra cita anual con el E.C.T.S. del 93 y una completa solución del arcade «Sleep Walker».

El juego del mes



Elige de entre los juegos comentados en la sección de reviews tu juego favorito en este número de Micromanía y envíanos un e-mail al buzón de la comunidad.
Este mes la redacción de Micromanía ha decidido elegir «Command & Conquer Generals» como juego del mes, no sólo por ser la última entrega de una de las series de estrategia con más solera, sino también por ser la mejor. Vuestro juego del mes pasado fue «Praetorians», discrepando con nosotros que elegimos «Splinter Cell».

Locos del volante



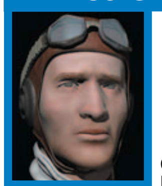
Warrior

Crónica de una muerte anunciada

A partir de agosto dejaremos de disfrutar de «Motor City Online», el primer juego de mundo persistente del género de la velocidad, basado en competiciones con coches modificados con múltiples elementos mecánicos. Desde el principio no parece que Electronic Arts confiara mucho en esta propuesta porque, entre otros países, no se comercializó en España. El principal problema ha sido la incapacidad del programa para enganchar a nuevos jugadores debido a la supremacía de los primeros usuarios del mundo, que a base de habilidad al volante y de carreras ganadas, convirtieron sus coches en máquinas imbatibles para los novatos. Además, pasada la fiebre de modificar los bólidos, tampoco había ningún objetivo que atrapara a los jugadores, que debían pagar para renovar su suscripción mensual. En suma, un revés para las aspiraciones de quienes les gustaría conseguir juegos que sean algo más que hacer diabluras al volante.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

El futuro empezó ayer

La venta de juegos tal y como la conocemos tiene los días contados. Ir a una tienda y llevarse el título de nuestros sueños va a quedar sólo para los nostálgicos. En poco tiempo, al conectarte a Internet podrás descargar, mediante pago, claro está, el juego más puntero. ¿Qué ventajas tendrá esta modalidad? Posiblemente el precio, ya que corren por cuenta del comprador: un CD grabable y conexión, y no existe ni embalaje ni manipulación. ¿Y las desventajas? Pues, en contra de lo que debiera ser, en el género apenas ninguna. Los manuales, bien documentados desaparecieron hace tiempo, las cajas son tipo DVD y la aparición de parches y demás nos obligan a pasarnos media vida conectados... Ahora falta que Internet esté al alcance de todos. Pero lo realmente deseable es que las ediciones de los juegos vuelvan a ser tan completas como antaño fueron.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO
AVENTURA

Los melones de Bree

@ Jugando con el personaje de Aragorn en la fase de Bree, me he informado de que hay que recoger unos melones que se encuentran al lado de una caja que está en el mercado. La cuestión es que, por más intentos que hago para coger dichos melones, el personaje no recoge nada, parece como si los melones estuviesen pegados a la caja. ¿Hay alguna forma de cogerlos?

Belén Varela Gómez



No nos consta ningún problema para coger los melones. Quizá no coges los correctos. Los que necesitas para continuar están en el carro. Si no es así, habrá que esperar a que el parche existente salga en castellano.

MADDEN NFL 2003
DEPORTIVOS

Novedades

@ Yo también sigo este apasionante deporte y quería consultaros si en esta nueva entrega se ha incluido la posibilidad de confeccionarte tu propio libro de jugadas y también si se ha corregido la excesiva eficacia de los pases y recepciones a favor de un juego de carrera más real.

José Granado

Como ya habrás visto, en el número de febrero analizamos este juego en profundidad y aunque no se pueden diseñar jugadas propias, te aseguramos que el libro de jugadas predefinido es muy extenso. La eficacia de los pases se ha reducido con respecto a la entrega anterior y, aunque el porcentaje sigue siendo más elevado que en la realidad, es en beneficio del espectáculo, porque puedes controlar al receptor para desmarcarte y saltar a por el balón. El juego de carrera es más dinámico porque en «Madden NFL 2003» el "running back" dispone de nuevas fintas y puede protegerse con los brazos, por lo que resulta mucho más apasionante ganar yardas en el juego terrestre.

MONITOR PROBLEMÁTICO
HARDWARE

Instalar controladores

@ Tengo un problema con mi monitor TFT de 15" de Hyundai, porque en algunos juegos como «Ghost Recon» la imagen sale a mitad de la pantalla y no puedo poner la resolución a 1024x768. ¿Qué puedo hacer?

Petra

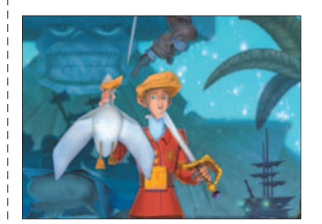
Tienes que instalar los controladores de tu monitor y, si persiste el problema, tendrás que verificar que soporta la resolución de 1024x768 a través de la salida analógica de la tarjeta gráfica porque muchos monitores TFT sólo alcanzan tal resolución mediante el conector DVI, incorporado en tarjetas gráficas como las 3D Prophet de Hercules.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
AVENTURA

Ruta alternativa

@ No puedo descargarme el parche de este juego, he probado en la pagina oficial, pero es imposible. ¿Hay algún otro sitio donde pueda descargármelo? ¿Es realmente necesario para acabar el juego?

Javier



Hemos probado a bajarlo de la página oficial de Lucasarts y lo hemos obtenido sin problemas. También puedes probar en la web de española de EA en: www.espana.ea.com, sección Descargas/Parches. No es necesario para acabar el juego, pero arregla algunos problemas con la sincronización de los diálogos y ciertos bloqueos en configuraciones específicas.

N.F.S. HOT PURSUIT 2
VELOCIDAD

Problema gráfico

@ Cuando empiezo una partida en «Need For Speed: Hot Pursuit 2» me aparece en rojo la imagen y el mensaje de error "Bad Artist No cookies". ¿Cómo podría solucionarlo? Mi configuración quizá tenga algo que ver. Tengo un procesador Pentium IV y una tarjeta gráfica Hercules 3D Prophet 4000XT, con el procesador gráfico Kyro II de Power VR.

Alvaro Patón

Pasatiempos 5



¿Sabrías decirnos qué jugador está machacando la canasta en esta imagen de «NBA Live 2003»?

A) Pau Gasol
B) Lorenzen Wright
C) S. Battier

La Web del mes

Vuelven los 70
www.empireinteractive.com



Empire Interactive nos regala una página web de su «Starsky&Hutch» con todo el sabor de los años 70. Tras el lanzamiento de «Knight Rider» con el coche fantástico como protagonista absoluto, ya es un hecho que las series de TV empiezan a entrar en el género de la velocidad, aunque sea con 30 años de retraso, como es el caso de «Starsky&Hutch». El sitio web se abre con una secuencia repleta de fotogramas de la serie para trasladarnos a los tiempos de las cazadoras vaqueras y el estilo de la página está inmerso en el inolvidable boomerang blanco que recorría el mítico "Red Tomato", mientras nuestra visita está aderezada sonido de disparos enlatados y sirenas.

El chip gráfico Kyro II de tu tarjeta gráfica no aparece en la lista de soportados por el motor gráfico del programa, por lo que posiblemente estemos ante un problema de incompatibilidad. De todas formas, actualiza los controladores de tu 3D Prophet 4000XT para asegurarte que es compatible con DirectX 8.1. Si persiste el problema es posible que los archivos de texturas estén corruptos, así que desinstala el programa y vuelve a instalarlo. Puedes encontrar más información sobre este mensaje de error en el soporte técnico de EA, concretamente en la dirección web: www.ea.com/exphat.jsp?destURL=http://ea-tech.custhelp.com

PANZER GENERAL

ESTRATEGIA

Novedades

Ya sabéis que los auténticos estrategas no sólo no le hacemos ascos a los juegos por turnos, sino que los consideramos en muchos casos los auténticos juegos de estrategia. Una saga que me brindó innumerables horas de diversión fue «Panzer General». ¿Sabéis si están previstos nuevos lanzamientos de esta saga? Hace unos cuantos meses consulté si estaba prevista una tercera parte de «Railroad Tycoon», ¿hay alguna novedad al respecto?

Didac

Por desgracia, ni Ubi Soft ni SSI anuncian ningún lanzamiento relacionado con la saga, de momento, si no contamos el simulador naval «Destroyer Command», hace tres años. De hecho, SSI ni siquiera mantiene ya su sitio habitual en Internet. Sin embargo, ya que pareces un entusiasta de la saga, podrías visitar la web: www.peachmountain.com/5star/index.asp, donde encontrarás un buen montón de complementos para todos los títulos de la saga con los que podrás alargar la vida de tus juegos favoritos. Respecto a «Railroad Tycoon 3», estás de suerte, pues Take 2 lo ha anunciado para la segunda mitad de este año.

PCFUTBOL 2001

DEPORTIVOS

Rumor confirmado

Soy seguidor de la saga PC Fútbol y me gustaría saber si es verdad una noticia que he visto aparecer recientemente en la página web: www.pcfutbolsite.com. En la noticia se aseguran que habrá un nuevo «PC Fútbol».

Ricardo García

Se ha confirmado que la empresa jienense TAOSpain Interactive ha realizado un estudio sobre la viabilidad del proyecto de realizar un juego de manager basado en el estilo de la saga «PC Fútbol», pero es precisamente ese estudio el estado actual del proyecto. Su responsable ha señalado que el resultado ha sido positivo y que el proyecto es viable. TAOSpain Interactive comenzará el proceso de creación en abril, aunque no se ha desvelado la fecha de publicación y tampoco se sabe si mantendrá la denominación «PC Fútbol», pues los derechos pertenecen a la extinta Dinamic Multimedia.

RUNAWAY

AVENTURA

Últimos parches

Os escribo porque tengo una duda: he oído que existe una página web en la cual se pueden descargar parches para «Runaway». Me gustaría saber cual es esa página –ahora que se que Dinamic ya no existe– y qué modificaciones llevan a cabo estos parches.

El Schattenjäge

En efecto, la página de Dinamic ya no está disponible, y extrañamente la de Péndulo Studios no lo ofrece. Afortunadamente sí que puedes encontrar el parche en una página de fans del juego: www.pagina.de/runaway. El parche corrige problemas en la reproducción de videos y de pantalla negra con ciertos modelos de tarjeta gráfica.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 «C&C: Generals» no _ _ _ _ _ _ _ _ _ ningún cambio sustancial en el sistema de juego...

2 «PRO Race Driver» _ _ _ _ _ _ _ _ _ y variedad con una calidad técnica magnífica,...

3 Tras un movido viaje _ _ _ _ _ _ _ _ _ _, Sam Fisher acaba con sus huesos en Georgia.

4 La acción se desarrolla _ _ _ _ _ _ después del final "Matrix" y narra una historia que verá su final en...

Carrusel deportivo



A. Barkley

A pagar tocan

Ahora que los servidores online de EA Sports echan humo, con miles de jugadores ansiosos por demostrar sus habilidades más allá de la predecible IA, sienta como un jarro de agua fría que sólo dispongamos de 60 días gratuitos de acceso a EASO. Pasado este período de cortesía, tenemos que pagar 6 euros al mes. Muchos pagaremos porque ya estamos inmersos en ligas. Sin duda se trata de una búsqueda de rentabilidad lícita. Sin embargo, la compañía ha perdido una gran oportunidad para incentivar la compra de software legal premiando a los usuarios registrados con un servicio añadido, como podría ser: el acceso gratuito e indefinido a EASO.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A continuación la lista de ganadores de los dos concursos: LOS MEJORES DEL 2002 y SPLINTER CELL

GANADORES DEL CONCURSO LOS MEJORES DE 2002

ALTAVOCES 2.1

Jorge Ramírez Cubillo ..... Almería
Daniel Barrera Iglesias ..... Asturias
José R. Rodríguez Mateo ..... Baleares
Octavio Rodríguez López ..... Barcelona
Mariano Cubillo García ..... Madrid

AURICULARES

Víctor J. García Cantos ..... Barcelona
Luís Viñas Gutiérrez ..... Madrid
Benito Vivancos Cayuela ..... Murcia
Juan C. González Estévez ..... Pontevedra
Alvaro Castellano Márquez ..... Sevilla

GAMEPAD

Mikel Gainzaran ..... Alava
Hannele Kuparinen ..... Alicante
Enrique Grande Nieto ..... Badajoz
José A. Sojo Santano ..... Madrid
Marcos Felez Trasobares ..... Zaragoza

MAX 2

Fernando Barriocanal Echeverría ..... Madrid

PLACA

Juan Fernández-Calvillo Cid ..... Madrid

TARJETA GRAFICA

Fernando Romeo Alcalde ..... Cuenca
Jorge Pato Pato ..... Pontevedra

GANADORES DEL CONCURSO SPLINTER CELL

CAMARA ESPIA

Carlos Rubio Plaza ..... Albacete
Guillermo Estrada Cidencha ..... Badajoz
Carlos J. Barbero Olivan ..... Barcelona
Alberto Gaspar Cernuda ..... Barcelona
José Piedraita ..... Guadalajara
Pablo Perles Carvallo ..... Pontevedra
Jordi Vallés Gasulla ..... Tarragona

JUEGO SPLINTER CELL (PC)

Alfonso Pérez Escudero ..... Alicante
Antonio Bernabéu García ..... Alicante
Fco. Javier Sánchez Martínez ..... Asturias
Raúl Hernández Marruedo ..... Barcelona
Juan A. Camacho Ruíz ..... Barcelona
Guillermo Gómez Costoso ..... Ciudad Real
Gorka Ortega Mendivil ..... Guipúzcoa
Antonio J. Carrasquello González ..... Sevilla
Sergi Patón Nicolau ..... Tarragona
Luís Ningot Fernández ..... Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 98

1A (Ebonheart) **2A** (Simoleons) **3B** (Exigencias del argumento) **41B** (Romana) **42A** (Aston Martin V12) **5** (introduce), (completa toda esta originalidad) (en avión) (unos meses después)

cupón de participación



MICROMANÍA 99

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

Armado y peligroso

Los Test más fiables que te vas a encontrar en una revista: Splinter Cell ha sorprendido por su enorme calidad técnica y de juego. Además, este mes analizan los últimos bombazos para ordenadores compatibles, como Command & Conquer Generals, NFL Madden 2003 o Impossible Creatures. Y es que no hay otra revista que pruebe los juegos en 24 ordenadores. Además, disfruta del Juego Completo Original: Persian Wars. Estrategia clásica que nos da la oportunidad de controlar el destino de tres civilizaciones. La información más práctica en Computer Hoy Juegos.



Nintendo Acción

¡Ya está aquí Samus!

En portada: Metroid Prime, el mejor juego de todos los tiempos, ya está en GameCube. Zelda llega a Game Boy. También puedes leer la primera preview de Zelda de GameCube. Concursazos. ¡¡Sortean una GameCube firmada por Miyamoto!! Y también una GB Advance SP, y Metroid, Dakar 2, Daredevil... Revista Pokémon. Especial con la guía más completa de Pokémon Cristal.



Play2Manía

Los mejores espías se citan en PS2

Comparativa: Play2Manía ha enfrentado a los dos grandes espías, Solid Snake y Sam Fisher, para que sepas cuál es el mejor. Analizan a fondo Metal Gear Solid 2 Substance y Splinter Cell. Guía coleccionable: Este mes la solución completa a Devil May Cry 2. Suplemento: 36 páginas con los bombazos de PS2 para todo el año 2003: Driver 3, Tomb Raider, Final Fantasy X-2, True Crime, Silent Hill 3...

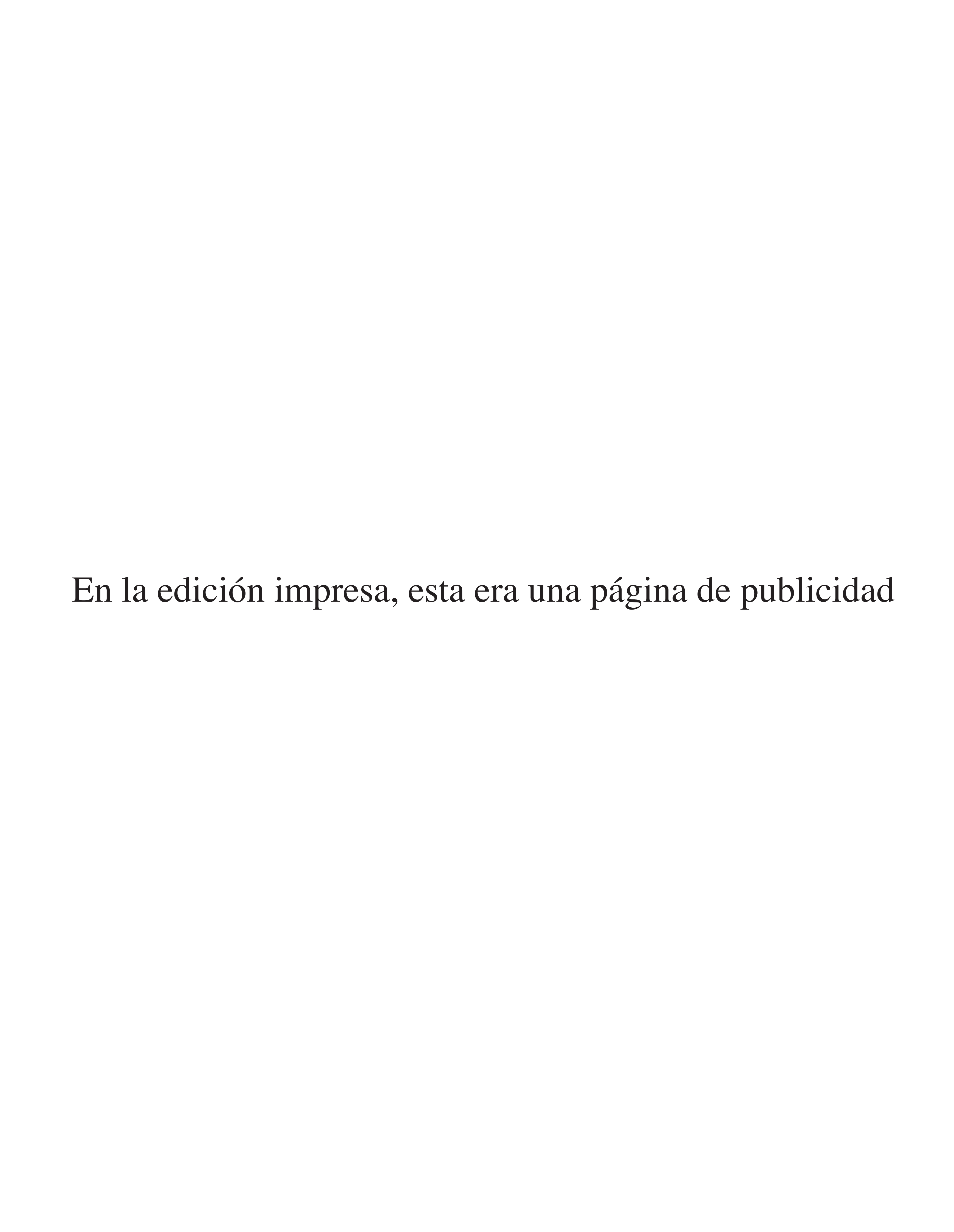


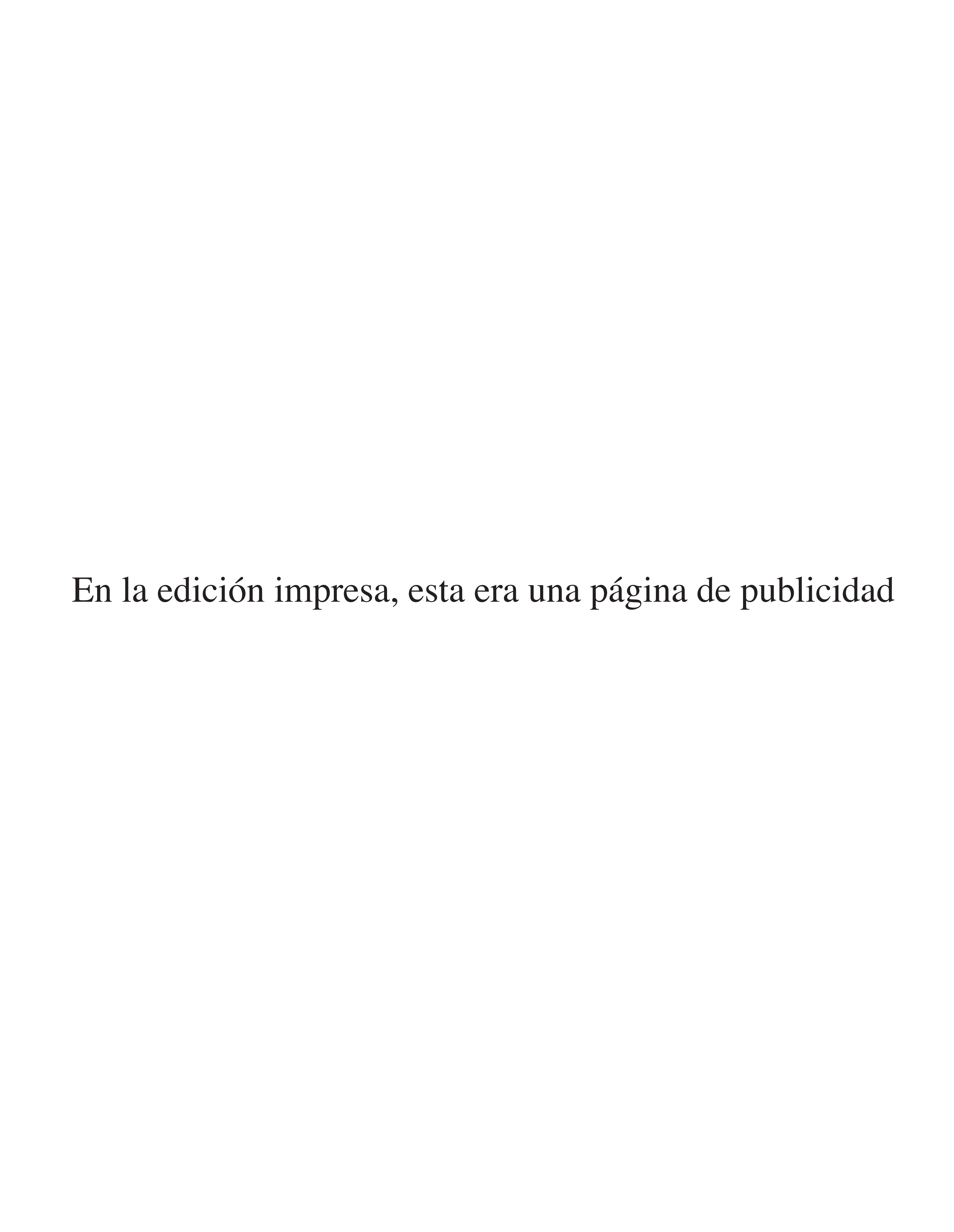
Hobby Consolas

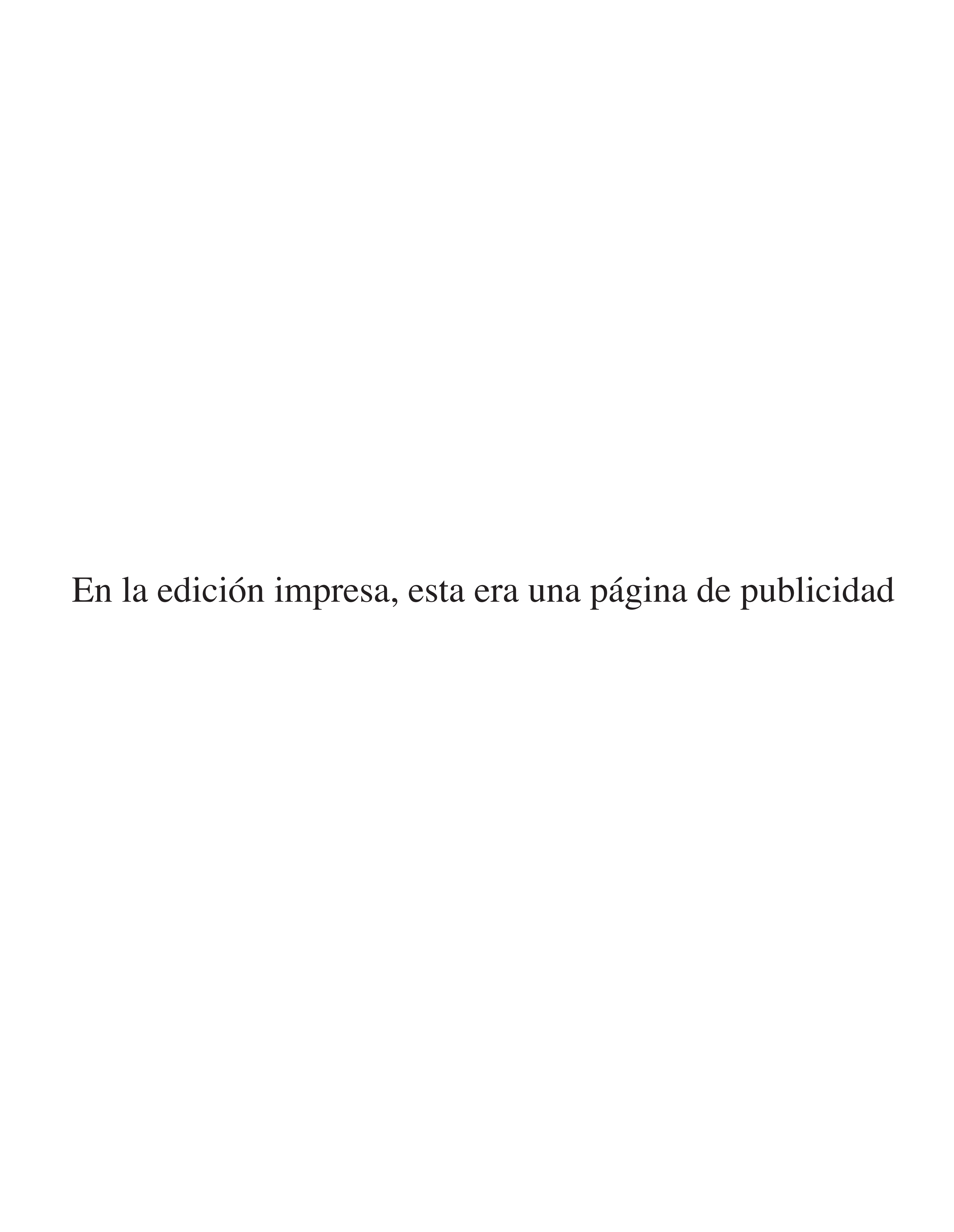
Vuelve Zelda

El debut más esperado: Hobby Consolas se viste de gala para recibir a Link en su genial debut en GameCube. ¡No os quedéis sin leer la primera review de Zelda: The Wind Waker! Un mes lleno de aventuras: En la sección de novedades analizan varias aventuras de lujo: Devil May Cry 2, Primal y Splinter Cell para PS2, y Shenmue II para Xbox. ¿Cuál preferís? Reportajes de futuro: Sí, porque tocan dos de los campos que pueden marcar el futuro de los juegos: la llegada del juego online a PS2, GC y Xbox, y la avalancha de títulos cada vez más interesantes para teléfonos móviles. Guías completas: Con todos los detalles, pistas y consejos para llegar al final de dos bombazos: Metroid Prime (GC) y Splinter Cell. Número 139, a la venta el 25 de marzo por sólo 2,95 euros.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Elegancia visual

Con tecnología de panel LCD de alto brillo, este monitor plano de 15 pulgadas tiene una resolución máxima de 1024x768 y dispone de una función inteligente para controlar todos los parámetros de la imagen de forma automática.

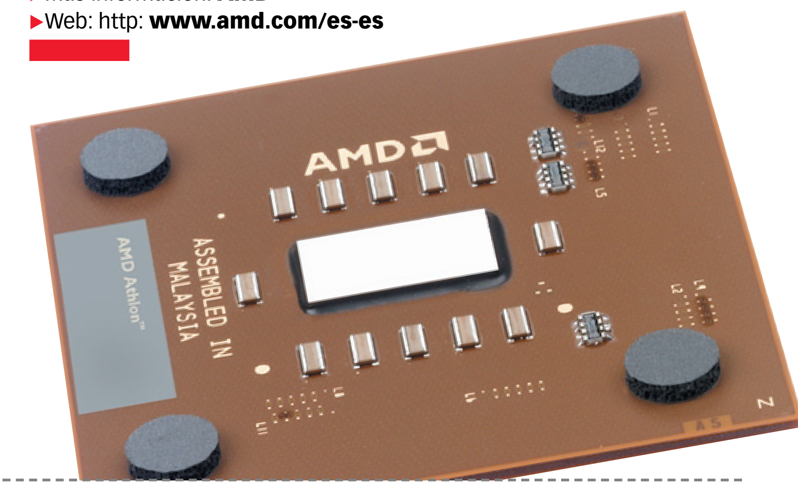
Sony LCD S51
▶Precio: **445 euros** *(74.041 Ptas.)*
▶Más información: **Sony. Tel 902 402 102**
▶Web: ***www.sony.es***



Más caché, más rendimiento

AMD ha presentado con el Athlon XP 3000+ la sexta evolución de esta longeva familia de procesadores. El nuevo núcleo Barton, fabricado en proceso de 0.13 micras, tiene como principal novedad la memoria caché L2 de 512K, que se traduce en un significativo aumento de prestaciones en entornos multimedia y procesamiento en juegos.

AMD AthlonXP 3000+
▶Precio: **Aprox. 300 euros** *(50.000 Ptas.)*
▶Más información: **AMD**
▶Web: http: **www.amd.com/es-es**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

▶Procesador: **Intel Pentium 4 3.4 GHz (HT)**
▶Placa base: **ASUS P4G8X Deluxe**
▶RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 400**
▶Lector DVD: **Aopen DVD1648**
▶Grabadora: **Sony DRU500A**
▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
▶Tarjeta gráfica: **Terratec Mystify 5800 Ultra**
▶Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX**
▶Altavoces: **Creative MegaWorks THX 5.1 550**
▶Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
▶HD: **Seagate MHR2020 Serial ATA**
▶Ratón: **Logitech MX700 Optical Mouse**
▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop**
▶Volante: **Logitech MOMO Racing Force**
▶Joystick: **Saitek P45**
▶Gamepad: **Saitek P880**



No salgas sin él

Equipado con un procesador Athlon XP 2000+, 256 MB de memoria SDRAM y 30 GB de disco duro, este portátil ultraligero con refrigeración líquida se convierte en una estación multimedia gracias a una unidad DVD-CDRW, tarjeta gráfica ATI IGP320 de 64MB y pantalla de 15 pulgadas.

Packard-Bell i-Go 3205
▶Precio: **1.499 euros** *(249.412 Ptas.)*
▶Más información: **Packard Bell. Tel: 902 10 31 57**
▶Web: ***es.packardbell.com***

Reactor para entornos 3D

Los nuevos procesadores GeForce FX ya se dejan ver en tarjetas gráficas, como este modelo de MSI, que integra el FX 5800 Ultra a 500 MHz con 8 canales de renderizado. Dispone de la nueva memoria gráfica DDR2, es compatible con AGP8X y soporta DirectX9.

MSI FX5800 Ultra-TD8X

▶Precio: **620 euros** *(103.159 Ptas.)*

▶Más información: **MSI**

▶Web: ***www.msi.com.tw***



Vídeo digital sin límites

Ahora que las grabadoras DVD-R son asequibles, seguro que has pensado en pasar tus vídeos caseros y películas VHS a DVD-Vídeo. Una operación que te resultará muy sencilla con esta tarjeta con sintonizador que captura y codifica en MPEG-2 y viene acompañada del software necesario para que la edición de vídeo alcance realmente un nivel profesional.

Hauppauge WinTV PVR-250

▶Precio: **210 euros** *(34.941 Ptas.)*

▶Más información: **Hauppauge. Tel: 93 418 96 33**

▶Web: ***www.hauppauge.fr/Spain***






Papel digital

Revolucionario lápiz digital que captura los caracteres escritos mediante un avanzado sistema ICR (Intelligent Caracter Recognition) y luego se conecta al PC vía USB para descargar los textos en el procesador de textos o en el programa de correo electrónico.

Logitech io Pen

▶Precio: **No facilitado.**

▶Más información: **Logitech**

▶Web: ***www.logitech.com***

Estudio multicanal doméstico

Impresionante conjunto de tarjeta de sonido y rack externo, con una calidad de audio excepcional gracias a una resolución de 24bit / 96KHz y una relación SNR de 106 dB.
El procesador Audigy 2 proporciona las máximas prestaciones en juegos y DVD, con soporte de EAX Advanced HD y Dolby Digital EX. Y para los aspirantes a músicos, destacar la posibilidad de grabación de baja latencia de 6 canales compatible ASIO.

Creative SoundBlaster Audigy2 Platinum eX

▶Precio: **269 euros** *(44.757 Ptas.)*

▶Más información: **Creative**

▶Web: ***es.europe.creative.com***



Novedades

Micromanía recomienda

Si quieres una **tarjeta gráfica** de última generación pero no estás dispuesto a arruinarte, échale un vistazo a la nueva gama **Radeon 9200** de ATI, que integra el **procesador gráfico RV280**. Se trata de una versión modernizada de la gama Radeon 9000 para soportar la transferencia bajo **AGP8X**. La arquitectura interna implementa cuatro canales de render y, mientras el modelo **9200 Pro** (unos 165 euros) lleva 128 MB de memoria DDR, la versión estándar dispone de 64 MB (aproximadamente 145 euros). Si puedes gastarte algo más, no dejes de mirar la gama **Radeon 9600**, (desde 180 euros) Una actualización de las versiones 9500, mediante la tecnología de 0.13 micras para llegar a los **400 MHz de velocidad.**



No eres el único que se ha llevado un buen susto al ver los desorbitados precios y el descomunal **sistema de disipación** de calor de las nuevas **GeForceFX 5800**, por lo que nVidia ya ha presentado las **versiones recortadas** para que todos los usuarios puedan acceder a la tecnología de DirectX9 sin necesidad de gastarse más de lo que cuesta todo el PC. **El modelo básico será el FX 5200, que tiende a sustituir a la gama GeForce4 MX** y está fabricada en **0.15 micras**, con una velocidad de **250 MHz**. El modelo Ultra, en **0.13 micras** tendrá una velocidad de **325 MHz**. Ambos cuentan con **128 MB de memoria DDR**. En el término medio de la gama se sitúa la serie **FX 5600, de 0.13 micras**. La versión normal llegará a los 325 y a los 500 MHz de velocidad del núcleo y de la memoria respectivamente, mientras que la versión Ultra, podrá alcanzar velocidades del orden de 350 el núcleo y 700 MHz la memoria.

Para una **plataforma Athlon XP** no hay nada mejor que el **chipset nVidia nForce2**, y la placa base **MSI K7N2 MS-6570** es un modelo muy recomendable por su excelente construcción. Con soporte de **FSB a 333 MHz** para los nuevos Athlon XP 2700+ y 2800+, arquitectura de memoria de dos canales **con módulos DDR de hasta 400 MHz**, puerto acelerado de gráficos **AGP8X**, 5 ranuras PCI, **conexiones FireWire, 6 puertos USB** y controladora UltraATA/133 para cuatro unidades IDE. También cuenta con un procesador de audio de 5.1 canales y dispone de una tarjeta de red 10/100 integrada. Su precio 120 euros. *(19.966 Ptas.)*

Si te has cansado de las cajas de comunes y buscas una torre de aluminio que reúna belleza y capacidad de refrigeración, te recomendamos la **Thermaltake XaserIII V2000A.** Su precio supera los 250 euros, *(41595 Ptas.)* pero está equipado con un **sistema de refrigeración único**. Dispone de un completo **display de temperaturas** de de la CPU, así como reguladores para los ventiladores. Más información en: www.thermaltake.com

Estrenos DVD

ARAC ATTACK



¿Quién no ha tenido miedo alguna vez de una araña? Pues que se imagine el susto de los habitantes de una pequeña ciudad americana cuando comprueban que los repulsivos bichitos no sólo se han hecho enormes, sino que además, han descubierto que los seres humanos constituimos una excelente dieta alimenticia. A semejante desajuste mutante deben hacer frente David Arquette y compañía en "Arac Attack". La versión en DVD de este largometraje dirigido por Ellory Elkayem permite conocer un poco mejor cómo se hicieron los efectos especiales (elementos claves de la peli), practicar un puñado de idiomas, ver unas cuantas escenas que se quedaron fuera en el proceso de montaje, escuchar las voces de los protagonistas o contemplar el trailer o el cortometraje "Larger than life". Tras semejante terapia de choque, quienes padezcan de aracnofobia acabarán curados o... sufrirán un patatús.

MINORITY REPORT



Los alicientes de "Minority Report" son suficientemente conocidos: uno de esos actores que llevan mucho tiempo de moda, Tom Cruise; el director más espectacular, Steven Spielberg; un relato de Philip K. Dick, autor de culto donde los haya; ciencia ficción, toneladas de acción, intriga criminal, y efectos especiales arrebatadores...
La versión en DVD, ya a la venta, consta de dos CDs. En el primero está la película, y en el segundo se incluye una amplia colección de extras: un cuarto de hora de escenas adicionales, entrevistas con los dos ganchos del filme (Cruise y Spielberg), trailers del videojuego y de la película, todo sobre los efectos especiales, las escenas de acción y el clásico documental "cómo se hizo", la pre-producción...

E.T.



Un total de 3 CDs incluye la versión en DVD de "E.T.", especial para coleccionistas. Dice la publicidad que se ha lanzado al mercado con ocasión de los veinte años cumplidos por el extraterrestre más feo y canijo del mundo, pero que, sin embargo, ha hecho llorar de emoción sensiblera a generaciones y generaciones de espectadores de todo el planeta. Hast el más exigente de los "etemaníacos" va a tener material de sobra para saciar sus ansias con estos tres CDs: introducción del mismísimo Spielberg, escenas inéditas, efectos especiales perfeccionados, banda sonora remasterizada digitalmente, John Williams dirigiendo una orquesta, documentales varios, trailers... ¡Sólo falta un pañuelo para secarse las lágrimas que corren por las mejillas hasta del más duro espectador durante las últimas escenas de la película.

Versatilidad asegurada

Con un moderno y elegante diseño, esta nueva cámara dual (webcam y fotografía-vídeo digital) es fácil de manejar y captura imágenes o vídeo con 16.7 millones de colores a resoluciones de 640x480 píxeles, mientras que en su uso autónomo hay que destacar su memoria interna de 8 MB.

Creative PC-CAM 550

▶Precio: **99,90 euros** *(16.621 Ptas.)*
▶Más información: **Creative**
▶Web: ***es.europe.creative.com***



A tope de polígonos

Ahora que bajan los precios de la gama GeForce4 ante el nuevo GeForceFX es una buena oportunidad para hacerse con el tope de la "antigua" gama, en concreto la configuración GeForce4 Ti4800, que soporta AGP8X y dispone de 128 MB DDR.

MSI Ti4800SE-VTD8X

▶Precio: **250 euros** *(41.596 Ptas.)*
▶Más información: **MSI**
▶Web: ***www.msi.com.tw***



Intérprete de conexiones

Si tienes una tarjeta de sonido con salida digital pero tus altavoces son analógicos, precisando conectores RCA, este producto te conviene. Sus conversores AD/DA aseguran total compatibilidad, sin olvidar los formatos AC3 y DTS.

Terratec Viceversa

▶Precio: **60 euros** *(9.983 ptas)*
▶Más información: **Terratec. Tel: 93 861 47 00**
▶Web: ***www.terratec.net***



¿Consola o teléfono?

Espectacular teléfono móvil con una pantalla en color táctil de alta resolución –208x320 píxeles y 4.096 colores– y cámara integrada. Incorpora el sistema operativo abierto Symbian 7.0, lo que le confiere la capacidad de poder albergar juegos, emuladores, mensajería instantánea y capacidad para control remoto del PC y otros aparatos.

SonyEricsson p800

▶Precio: **900 euros (terminal libre)** *(149.747 Ptas.)*
▶Más información: **SonyEricsson. Tel 902 402 102**
▶http: ***www.sonyericsson.com/es***





Escuela del aire

Una palanca de vuelo ideal para dar los primeros pasos en el género, porque dispone de botones de disparo fácil, un óptimo control del acelerador y la resistencia necesaria para soportar los movimientos más bruscos.

Genius Flight 2000 F22X

▶Precio: **18 euros** *(2.995 Ptas.)*

▶Más información: **Genius**

▶Web: http: ***www.geniusnet.com.tw***





Gadgeto MP3

Un atractivo reproductor digital portátil que dispone de grabadora digital de voz, es compatible con todos los formatos MP3, tiene un display LCD y, a través de USB, se puede llenar de música sus 128 MB de memoria.

XELO MP3

▶Precio: **135.37 euros**
(22.524 ptas)

▶Más información:
Plus Multimedia

▶ ***plusmultimedia.com***



Preparado para Doom III

Aunque hablar de la GeForceFX 5800 es aspirar a lo máximo en aceleración 3D, la configuración normal es más asequible que la versión Ultra y, como es el caso de este modelo de Terratec, no renuncia a la potencia, como demuestra su velocidad de 400 MHz para el núcleo de la GPU, con los 128 MB de memoria DDR2 funcionando a 800 MHz. Soporta AGP 8X y es compatible con DirectX 9.

Terratec Mystify 5800

▶Precio: **549,95 euros** *(91.503 Ptas.)*

▶Más información: **Terratec. Tel: 93 861 47 00**

▶Web: ***www.terratec.net***

El control en tu mano

Cuando se trata de estar horas con un gamepad en la mano se agradece un diseño tan cómodo y ergonómico como el que exhibe este modelo de Saitek, fabricado en un material de excelente tacto que evita el sudor. Dispone de 6 botones y un acelerador.

Saitek P220 Gamepad

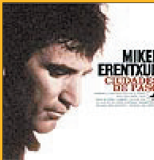
▶Precio: **16 euros** *(2.662 Ptas.)*

▶Más información: **Saitek.**

▶***www.saitek.com***

Panorama musical

MIKEL ERENTXUN CIUDADES DE PASO



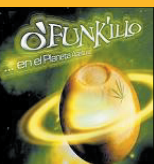
Los años pasan y ahí sigue Mikel Erentxun aportando periódicamente colecciones de canciones a aquellos seguidores que han madurado con el cantautor vasco desde los ya lejanos tiempos de Duncan Dhu. La más reciente se titula "Ciudades de paso" y en ella, Erentxun reitera su pasión por el pop con un toque melancólico y el rock sin estridencias. Con una producción elegante, obra de Joe Blaney, en "Ciudades de paso" predominan los sonidos llamados acústicos y la sencillez. La melodía, que engancha al oyente y la cercanía de las letras son sus mejores bazas para comunicarse con el público.

LOS DELTONOS SÓLIDO



"Sólido" se convierte en el cuarto álbum de la accidentada carrera musical de Los Deltonos, la banda liderada por Hendrik Roever que aprovecha el largo tiempo transcurrido desde su anterior trabajo para renovar su formación. Un escalón más en la carrera musical de un grupo al que, exageradamente, se le ha echado en cara que sus discos no eran capaces de alcanzar la intensidad de un directo demoledor. A lo largo de estos años el grupo ha evolucionado. Sus influencias del rhythm and blues se han ampliado y hoy sus sonidos beben de múltiples fuentes, del funk al pop, del heavy al country o al rock sureño. Tal vez, con la madurez y con la ausencia de conflictos extra musicales a los que enfrentarse, haya llegado la hora de Los Deltonos.

O'FUNK'ILLO EN EL PLANETA ASEITUNA



Con su segundo disco "En el planeta aseituna", O'Funk'illo demuestra que el funk andaluz existe. ¿Y qué es el funk andaluz? Pues algo así como el que practican los afroamericanos pero con más gracia y salero. Las bases rítmicas del sonido de O´Funk'illo son potentes y demoledoras, y en sus letras no hay comeduras de tarro. Estos sevillanos no aspiran a cambiar el mundo, pero sí a divertir al personal en los cuatro minutos que dura una canción de las suyas. La consigna es pasárselo bien con su nueva docena de composiciones.

LOS CANALLAS QUE NOS QUITEN LO BAILAO



Con el álbum grabado en directo el 30 de noviembre de 2002 en la sala Caracol de Madrid, "Que nos quiten lo bailao", se pone punto y final a la historia discográfica de Los Canallas. El grupo madrileño llevaba demasiados años en la carretera y ha decidido disolverse, aunque su retirada se prolongará mientras termina su actual gira de conciertos de despedida. El rock callejero ha perdido a uno de sus representantes más veteranos.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

I.G.I.2: COVERT STRIKE

Misión individual y en un modo multijugador

Se ha vuelto a plantear una segunda demo en modo individual que se une a otra para el modo multijugador. Incluimos ambas en este número de la revista. Así pues, volveréis a encarnar al agente Jones, quien ha de cumplir sus objetivos con la mayor discreción posible en un blanco escenario de nieve. La demo en multijugador demuestra que «I.G.I. 2: Covet Strike» propone también el desafío de enfrentarse a otros jugadores. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Innerloop**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **24/02/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **138 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **232 MB (200MB en modo multijugador)**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible** ▶**Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**

ECHELON: WIND WARRIORS

2 Niveles demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Madia**
- Distribuidor: **Buka Entertainment**
- Lanzamiento: **1/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **62 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **134 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶DirectX 8.1

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**



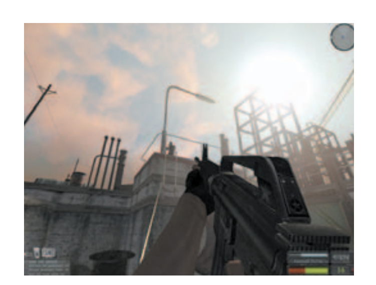


La nueva entrega de una de las sagas de acción espacial con más aceptación entre la comunidad multijugador en Internet ya tiene una demo con la que podrás comprobar las excelencias de su sencillo y divertido juego. En esta demo podremos jugar toda una campaña completa, además de otras 6 misiones independientes en las que no faltará ni pizca de acción. Antes de comenzar a volar deberás escoger entre toda una amplia gama de naves, cada una de ellas con sus virtudes y sus defectos. De cada modelo, hay que valorar su capacidad armamentística y de defensa, vitales en la lucha en el aire. **Disco 1.**

DEVASTATION

2 Niveles demo

El mundo está literalmente podrido. Bajo este escenario se desarrolla la acción que propone «Devastation», un juego de acción, que enfrenta, en las calles de la ciudad destrozada, a todo tipo de bandas. En la demo que os ofrecemos en el CD, tendréis acceso a dos niveles demos, diseñados para la ocasión. Lideramos una de las bandas, siendo la rapidez y la coordinación las claves para lograr el éxito de la misión, además de marcar el destino de la misma. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Digitalo**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/03/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **261 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **450 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

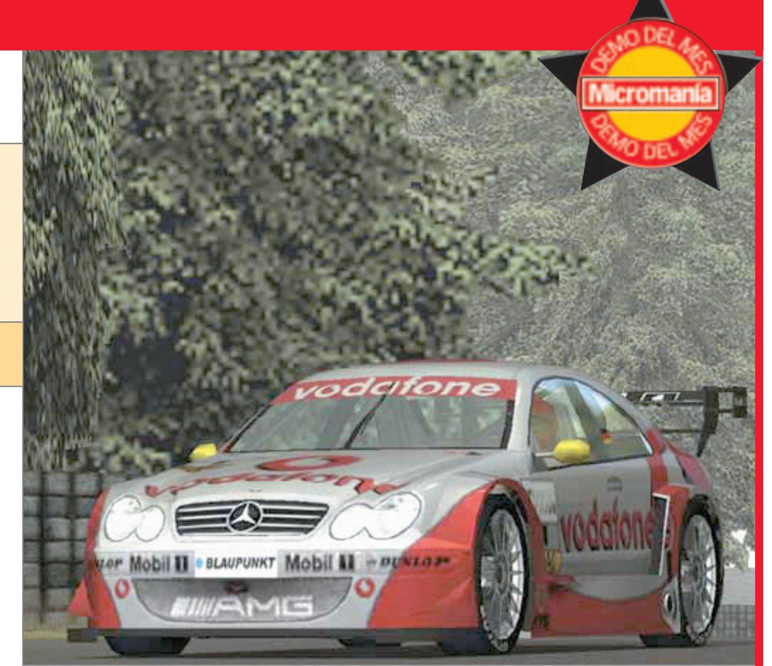
CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

PRO RACE DRIVER

Una prueba de piloto



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **28/03/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **92 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **166 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar** ▶Cursos izq./dcha.: **Izquierda/derecha** ▶C: **Cambiar cámara**





El género de la velocidad parece haber despertado definitivamente con el próximo lanzamiento de «PRO Race Driver». Tras la salida al mercado de algunos títulos de renombre de esta naturaleza, y a la espera de algún otro de la categoría de «Collin MacRae 3», este nuevo título despierta toda nuestra atención, gracias a su peculiar sistema de juego, –que combina avetura y simulación– y al acabado gráfico que presenta, en la vanguardia del género. En el juego nuestro personaje principal es un piloto de carreras que, partiendo de la más modesta escudería, aspira a alzarse con el campeonato. En esta demo podréis poner en práctica el control de la mecánica de turismos más avanzada y disfrutar de una sensación de velocidad sensacional. Comenzaréis teniendo un oferta de trabajo en la que habréis de superar un prueba para conseguir entrar en una escudería del circuito mundial, con derecho a pilotar un coche de competición. Esta prueba está emplazada en el circuito italiano de Monza, en el que estaréis a los mandos de un Proton Satria. La prueba consiste en conseguir dar una vuelta al circuito invirtiendo menos de 3 minutos. Superada la prueba os colocaréis en la cabecera de la pista a los mandos de un lexus IS200, un coche considerado de lujo, para correr en tu primera competición. En la carrera tendréis que enfrentaros a competidores de alto nivel en el mismo circuito. **Disco 2**

PRAETORIANS

Demo multijugador

Hace un par de número os obsequiábamos con la demo de uno de los mejores títulos de estrategia del género. Ahora le toca el turno una demo en el modo multijugador, uno de los puntos fuertes del juego. Permitiendo establecer partidas en red local o internet, también permite el juego individual, e incluye un nuevo mapa, Crossroads. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Pyro Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **20/12/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **113 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **136 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible** ▶**Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

DARKENED SKYE

Un nivel completo

«Darkened Skye» un juego de acción 3D con un toque de aventura ambientado en un mundo épico en el que Lord Necroth, un poderoso mago, manda en el mundo gracias a sus temibles poderes. Existe un modo de acabar con el reinado de tan malvado ser, si se encuentran 5 antiguos prismas ocultos. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura/Acción**
- Compañía: **Boston Animation**
- Distribuidor: **TDK Mediactive**
- Lanzamiento: **28/02/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **55 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **87 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Golpear**
- Espacio: **Saltar**

NO LIMITS ROLLERCOASTER

Cinco circuitos diferentes

La simulación de un parque de atracciones es el argumento central en torno al que gira este título, cuyo objetivo se basa en la creación, y posterior prueba una montaña rusa. Has de crear un divertido pero fiable circuito entre los cinco tipos disponibles, combinando las piezas. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador**
- Compañía: **Mad Data**
- Distribuidor: **Mad Data**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **6 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **32 MB**
- HD: **8 MB**
- Tarjeta gráfica: **SVGA con 4 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 5.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

BLITZKRIEG

Una misión demo

«Blitzkrieg» (guerra relámpago) es un juego de estrategia militar que se ambienta en las primeras y rápidas incursiones que los alemanes pusieron en práctica durante la Segunda Guerra Mundial. El juego podemos controlar tropas alemanas, rusas o aliadas. En la demo tendréis acceso a jugar una de las misiones ofensivas del modo individual. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Nival Interactive**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/03/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **97 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 366 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **109 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 8 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**



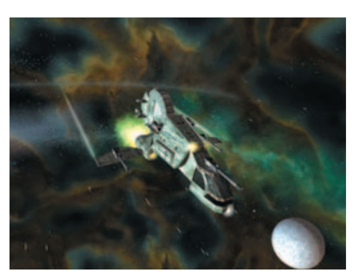
FREELANCER

Los comienzos de la aventura

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Simulador**
- Compañía: **Digital Anvil**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **11/04/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **156 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar** ▶W: **Disparar misil** ▶Tabulador: **Alter Burner**

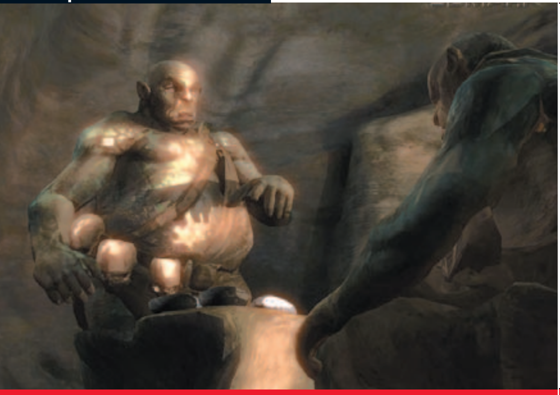


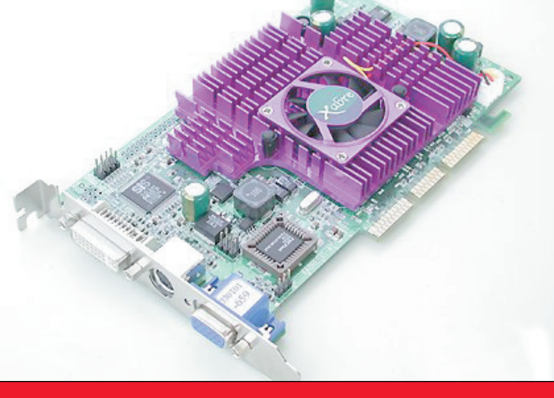




Digital Anvil no obsequia con un adelanto de lo que es «Freelancer», un juego que mezcla la simulación de combate espacial con la aventura y ciertos elementos de los juegos de rol. En la demo podrás comprobar como será el modo individual, en los inicios de la aventura. En tu misión deberás tener en cuenta el limiado potencial de tu nave. **Disco 2**

Especiales





3D Mark 2003

Versión de evaluación

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Benchmark**
- Compañía: **Futuremark** ▶Distribuidor: **Futuremark**
- Lanzamiento: **02/2003** ▶Idioma: **Inglés**

Hace tiempo que esperábamos la salida al mercado del benchmark para tarjetas gráficas más conocido. La versión 2003 de 3DMark volverá a poner sobre la mesa toda una serie de retos importantes a nuestras gráficas. Su batería de pruebas está diseñada para evaluar la potencia de la tarjeta gráfica y en el uso que hace la misma de las nuevas librerías DirectX 9. **Disco 2**

Drivers Gráficos

últimas versiones

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Drivers**
- Compañía: **ATI, Nvidia y SIS**
- Distribuidor: **ATI, Nvidia y SIS**
- Lanzamiento: **Ya disponibles** ▶Idioma: **Multilíngüe**

Ponemos a vuestra disposición las últimas versiones de los drivers oficiales de los fabricantes de tarjetas gráficas más importantes. Los drives abarcan las gamas de chipsets gráficos TNT, GeForce de Nvidia, Xabre de SIS y Radeon de ATI. El rendimiento gráfico de tu ordenador, depende de mantener su actualización en los drivers. **Disco 2**

Actualizaciones

Splinter Cell
Actualización a la versión 1.1.
Soluciona todos los problemas de renderizado detectados con las tarjetas gráficas ATI Radeon 9700 y otros defectos de en la iluminación.

Syberia
Parche 3
Este archivo solventa errores de sonido producidos por la superposición de voces lo que dificultaba el entendimiento de los diálogos.

Platoon
Actualización a la versión 1.14.
Con este archivo se han solucionado problemas detectados en el modo multijugador, así como defectos en la resolución del juego. Además se ha mejorado la IA de las unidades.

Iron Storm
Actualización a la versión 1.04.
Se han solucionado algunos aspectos referidos al modo multijugador y se han corregido errores detectados en uso de dispositivos de juego con conexión USB.

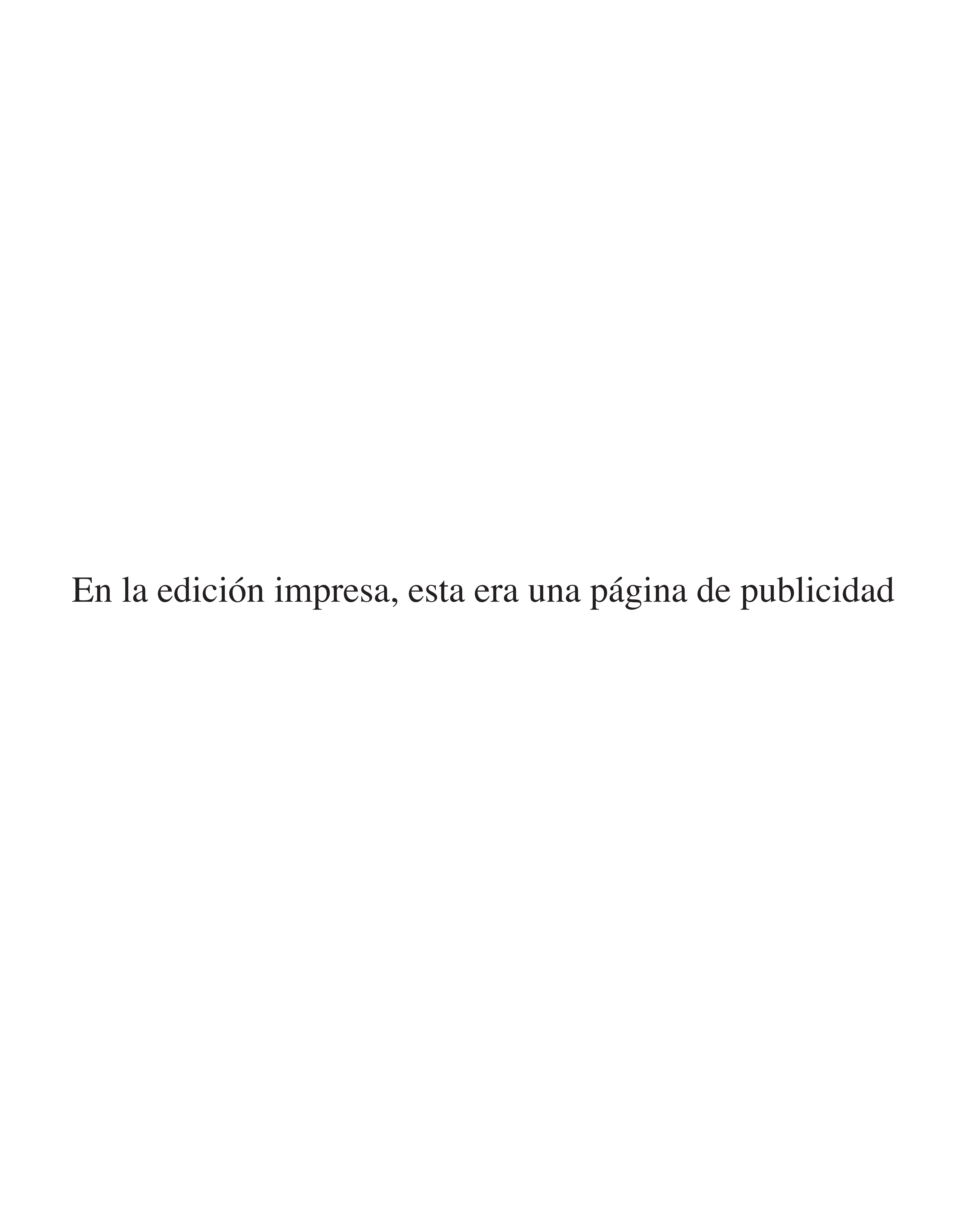
Hearts of Iron
Actualización a la versión 1.03b.
Aunque Paradox Entertainment no ha dado explicaciones concretas sobre las mejoras de esta actualización, lo cierto es que se califica como indispensable para solucionar algunos problemas.

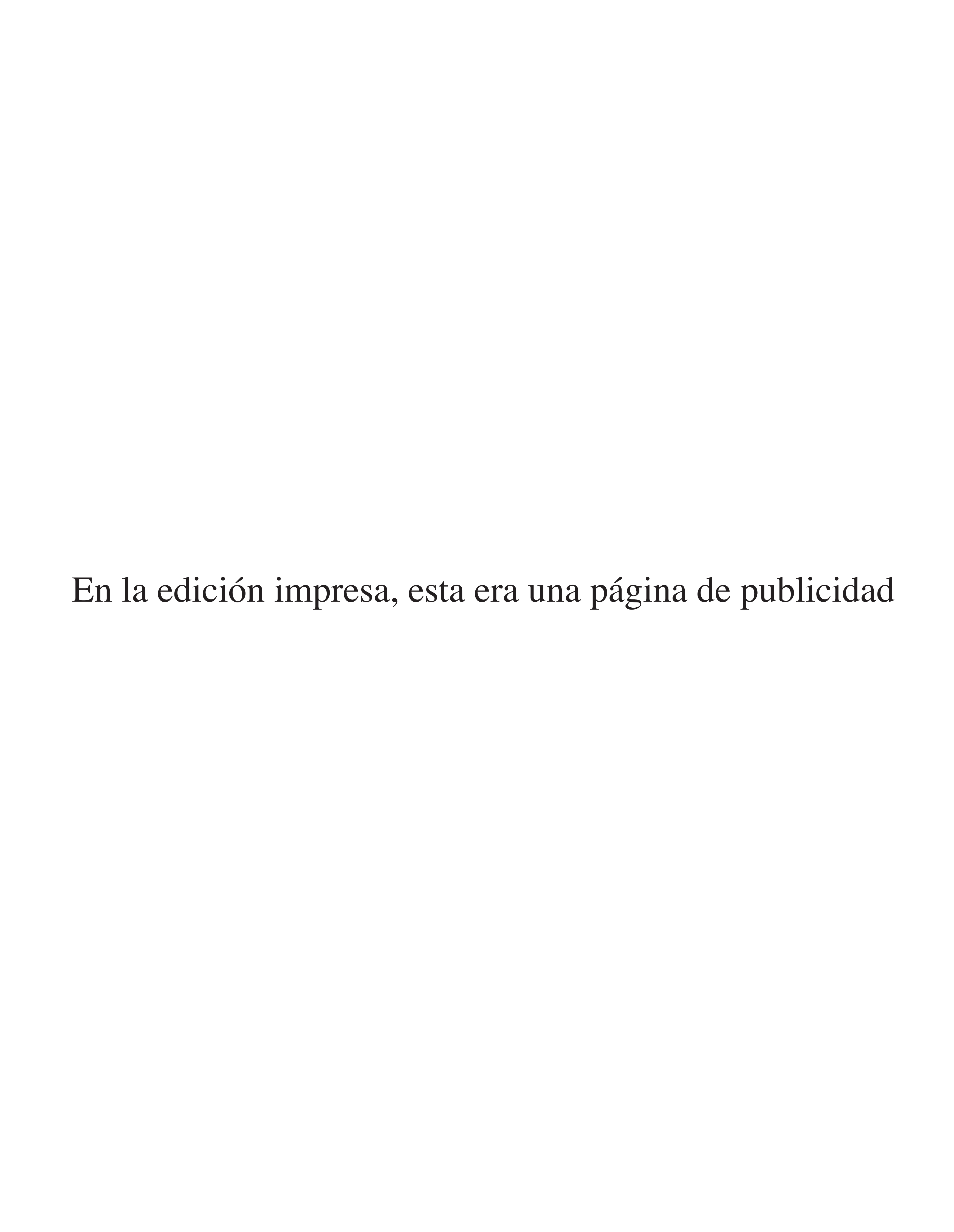
Civilization III
Actualización a la versión 1.29f.
La instalación de esta actualización trae consigo mejoras impresionantes, según califican los propios programadores. Solventa además algunos otros errores detectados en el modo multijugador del juego.

Unreal Tournament 2003
Actualización a la versión 2199.
La actualización ofrece un mayor soporte tanto para tarjetas gráficas Direct3D como OpenGL. Mejora notablemente el modo multijugador, con una mejor gestión de recursos de red pero su instalación hará perder los datos de los ficheros de configuración.

Sim City 4
Actualización a la v.1.0.242.
Las mejoras de esta actualización se centran en mejorar el soporte gráfico, solucionando problemas con tarjetas gráficas con chipset SiS y Radeon R300. Además mejora algunos otros aspectos de jugabilidad del Sim City 4.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad